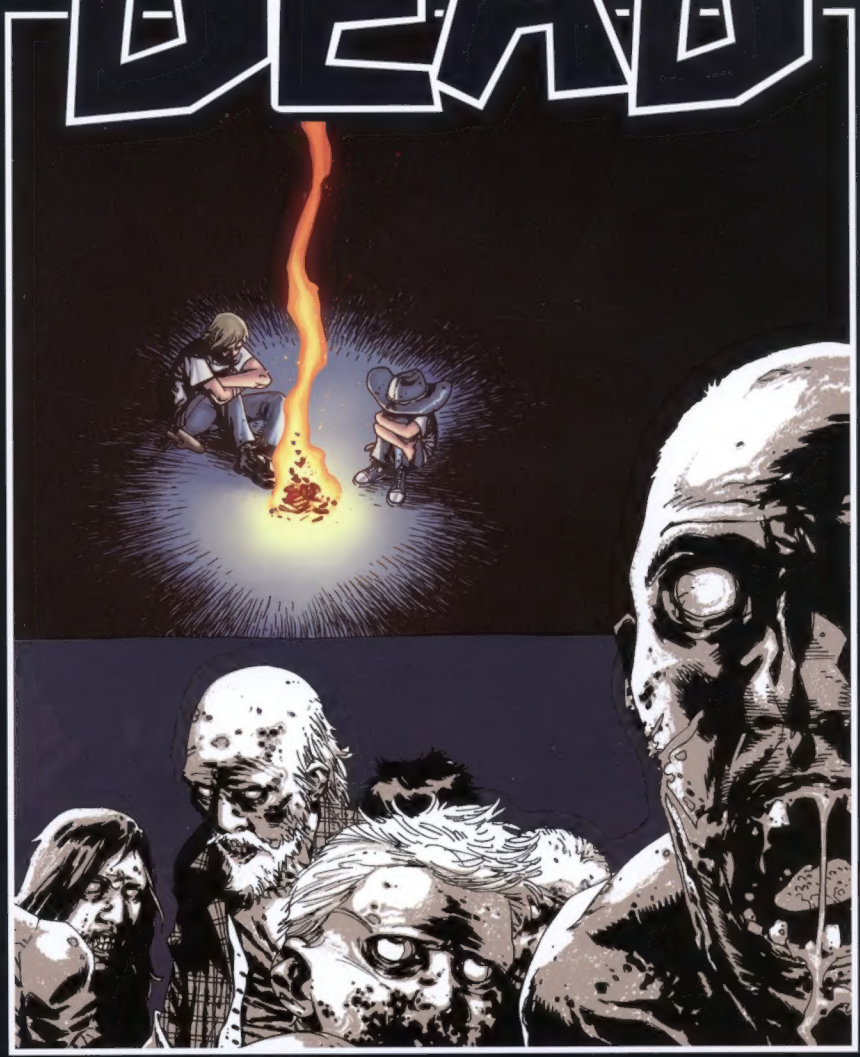
ROBERT KIRKMAN CHARLIE ADLARD CLIFF RATHBURN

THE WALKING DEAD



VOLUME 9

QUI RESTIAMO

SALDAPRESS

Sopravvivere. È questa la priorità, ora più che mai. Dopo aver perso **Lori** e **Judy**, adesso l'unico scopo di **Rick** è proteggere **Carl**. È il momento di riprendersi dalle ferite del corpo e, soprattutto, da quelle dello spirito, di cercare dentro se stessi la forza e la voglia di non cedere alla disperazione. Forse la risposta è rimanere soli, nascosti. Al sicuro.
Ma poi un telefono squilla. Un evento che nel mondo prima della fine del mondo era l'apice della banalità, sconvolge per l'ennesima volta la vita di Rick, portando con sé nuove paure e nuovi pericoli e, con essi, la necessità di rimettersi in cammino.

Qui restiamo è il nono volume dell'odissea di orrore e sopravvivenza ideata da **Robert Kirkman** e resa sulla pagina da **Charlie Adlard** e **Cliff Rathburn**. In una terra desolata in cui la società precipita al grado zero, l'umano, per non soccombere, deve ancora una volta aggrapparsi alla propria capacità di adattamento.

Quando tutto sembra perduto e anche la speranza si rivela nient'altro che una nuova illusione, l'unica cosa da fare è andare avanti, sopravvivere, anche se ciò significa riprendere il viaggio, anche se sembra non esserci un perché. E, forse, partendo, sarà possibile trovare una nuova ragione per continuare a vivere.

La serie ***The Walking Dead*** *nella collana* **"Z"**:

vol. 1 - Giorni perduti
vol. 2 - Il lungo cammino
vol. 3 - Al sicuro dietro le sbarre
vol. 4 - La forza del desiderio
vol. 5 - La miglior difesa
vol. 6 - Questa vita dolorosa
vol. 7 - La calma che precede
vol. 8 - Nati per soffrire
vol. 9 - Qui restiamo

saldaPress e Image Comics presentano:

THE WALKING DEAD™

VOLUME 9
QUI RESTIAMO

ideato e scritto da ROBERT KIRKMAN

disegnato e inchiostrato da CHARLIE ADLARD

lettering originale di RUS WOOTON

toni di grigio di CLIFF RATHBURN copertina di CHARLIE ADLARD

The Walking Dead - Qui restiamo
di Robert Kirkman, Charlie Adlard e Cliff Rathburn

traduzione: Stefano Menchetti per Libr@ry Mouse
progettazione grafica e impaginazione: gruppo saldatori
lettering: saldaKern
supervisione: Andrea G. Ciccarelli
disegno di copertina: Charlie Adlard

The Walking Dead - Here we remain book 9
The Walking Dead is ™ and © 2009 Robert Kirkman.

A Skybound book, published in USA by Image Comics.
www.skyboundent.com - www.imagecomics.com

Originally published in single magazine format as The Walking Dead n° 49-54

For the italian edition © 2011 gruppo saldatori Snc. All Rights reserved.

Si ringraziano: Stefano Perullo, Traci Hale, Tim Hegarty, Juliette Mathieu, Sina Grace (Skybound), Kemper Donovan e David Alpert (Circle of Confusion), Christine Jensen, Sergio Nazzaro, Andrea Toscani, Fiorenza Ballabeni, Giona A. Nazzaro, Leonardo e Rodolfo Filippetti, Andrea Cini, Erika Profumieri, Martino Nicolini, Alex Fontani, Andrea Voglino, Alessandro Marenga, Alessandro Bilotta, Roberto Recchioni, Paola Barbato, Luigi Bernardi, Stefano Priarone, Mauro Uzzeo, Massimo Bonfatti, Francesco Tedeschi, Maria Scoglio (Fox Channels Italy), Daniele Mancino, Massimiliano Ciotola e la redazione di Mega.

saldaPress
direttore responsabile: Marco Marastoni
direttore editoriale: Andrea G. Ciccarelli

redazione e direzione
gruppo saldatori Snc
via Agostino Paradisi, 1/2
42121 Reggio Emilia

saldapress@grupposaldatori.com
www.saldapress.com

Segui **"Z"** *e il mondo degli zombie sul nostro blog*
zetacomezombie.blogspot.com

Image comics Inc.
Robert Kirkman (chief operating officer), Erik Larsen (chief financial officer),
Todd McFarlane (president), Marc Silvestri (chief executive officer),
Jim Valentino (vice-president), Eric Stephenson (publisher).

The Walking Dead (including all prominent characters featured in this issue),
its logo and all character likeness are trademarks ™ of Robert Kirkman,
unless otherwise noted.
"Z" is trademark ™ and copyright © 2011 gruppo saldatori snc
Storie, personaggi e avvenimenti sono frutto di fantasia
e non hanno nessun riferimento reale.

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo volume
può essere riprodotta o trasmessa con qualsiasi mezzo, elettronico
oppure meccanico, compresi cinema, radio, televisione e fotografia,
senza il consenso esplicito di gruppo saldatori Snc.

stampa: La Pieve Poligrafica Editore Villa Verucchio Srl, Verucchio (RN)

Prima edizione, maggio 2011
ISBN 978-88-88435-47-3

Vuoi vedere tutte le copertine originali di "The Walking Dead vol. 9" a colori? Visita il sito www.saldapress.com

Il paradosso che cammina

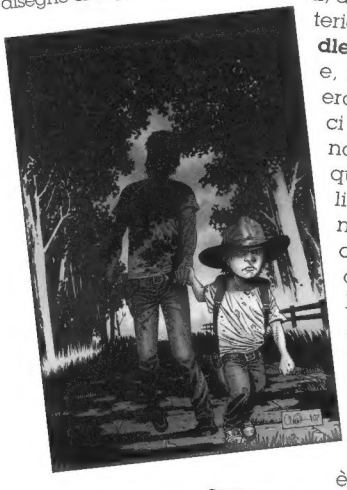
di MASSIMO BONFATTI

Se loro sono "morti viventi", noi siamo "vivi morenti".

Infatti, dal momento stesso in cui nasciamo, cominciamo già a morire. A volte impieghiamo una vita e a volte ci vuole un attimo. Il dato inconfutabile è che la fine comincia dall'inizio.

Morti viventi contro vivi morenti dunque, in una sfida all'ultimo sangue, anche se nei simpatici antagonisti devitalizzati di sangue circolante ne è rimasto ben poco. Riflettendo su un tema così appassionante come quello dei cadaveri ambulanti, dobbiamo sporcarci le mani con quella "stessa materia di cui sono fatti gli incubi", per dirla alla **Chandler**. Forse è per questo – per quel loro essere simili e, insieme, complementari a noi – che gli zombie, eroi del macabro per antonomasia, ci divertono e ci spingono a giocare con loro come un bambino gioca col fuoco. Tutti noi ci siamo trastullati, in qualche occasione, nel deridere la morte con la libidine spudorata dell'incoscienza e della giovanile stoltezza. Con l'esperienza e con l'aiuto degli ormoni abbiamo imparato ad obliterare la paura della finitezza, arrivando perfino a perpetuare la specie, facendoci così complici di questa burla tanto crudele da essere perfino sublime. Questo nostro essere più o meno vivi e più o meno morti nello stesso tempo è paradossale, uno scherzo ontologico primordiale ordito da quel buontempone del Creatore. Lo dico senza alcun intento blasfemo; il buonumore è, infatti, un dono divino e i paradossi hanno sempre in sé qualcosa di umoristico. Camminiamo con un piede perennemente infilato nella tomba e ci diverte pure questa specie di solletico da corrente alternata che ci sbilancia di qua e di là ad ogni passo, a ogni battito di ciglia, a ogni pulsazione cardiaca.

Quando poi la morte diventa rito, celebrazione, antropologica sovrastruttura in pompa magna, lo sbilanciamento emotivo ci spinge, volenti o nolenti, a buttarla in ridere.



The Walking Dead n°49
(Charlie Adlard, 2007)
disegno di copertina.

Su, chi non è mai stato preso dall'incontenibile ridarola nei momenti più imbarazzanti di un funerale? C'è poco da fare: poche cose ci fanno sentire vivi come la presenza della morte, non fosse altro per il contrasto tra ciò che possiamo fare noi da vivi e quel niente eternamente noioso che possono fare i morti. La vera anomalia contro natura sta nell'accanimento con cui la nostra società nasconde i defunti alla vista dei vivi, alimentando per forza di cose l'immaginazione. In genere i morti veri, i cadaveri puzzolenti, si vedono solo in effige, col risultato che meno morte vera si vede e più se ne ha paura e si ha bisogno di farsi una corazza con la sua rappresentazione. Una cosa che mi ha stupito degli zombie raffigurati nel fumetto di **Robert Kirkman** è la loro placida determinazione, il loro incessante moto verso la meta. Che cosa vogliono? Semplicemente mordere e ingurgitare carne viva, niente di più. Non hanno nemmeno la pretesa di scegliere la tipologia o il taglio della fettina, come facciamo noi dal macellaio. Barcollando, si muovono tutti come formiche coperte di stracci. Con le budella a penzoloni e brancolando con le dita protese e artiglianti, annaspano in direzione di una qualche vittima terrorizzata mentre sbavano come lumache. In teoria, dovrebbero spaventarci ma il loro destino è di diventare, con l'uso, sempre più buffi, perché privi di dubbi, assurdamente concentrati sul loro scopo. Quale scopo? Zombizzare l'umanità intera! Ma dico, potrebbe esserci un'idea più idiota? Quando riuscissero a eliminare l'ultimo essere umano, cos'altro potrebbero fare? Masticarsi tra di loro fino alla totale riduzione a concime? Sono tutti diversi nelle fattezze e nel grado di scempio fisico subìto ma identici nella personalità (anche se non si possono definire "persone" essendo loro solo lo scarto corporeo che la morte lascia dopo essersi ripresa l'anima). Sono "cose" quindi, mosse solo da forze fisiche esterne o interne. Perciò sono incoscienti e, di conseguenza, innocenti. Infatti, suscitano una certa tenerezza, come orridi bambini che imparano a camminare protendendosi verso la mamma, fonte di ogni delizia cannibalesca. Gli zombie sono però incapaci di evolversi, come invece fanno tutti i bambini, anche i più brutti e i più scemi. Diciamocelo: alla lunga 'sti zombie possono diventare pure noiosi. Ed è per questo che, in ogni storia con gli zombie che si rispetti, ad un certo punto subentrano i vivi a offrire lo spettacolo delle vere nefandezze. E anche in questo episodio, il nono della serie di ***The Walking Dead***, sono proprio certi umani a fare una figuraccia raccapricciante.

The Walking Dead n°50 (regular e 2nd print) (Charlie Adlard, 2007 e 2008) disegno di copertina.

The Walking Dead n°50 (variant)
(Erik Larsen e Ryan Ottley, 2008)
disegno di copertina.

A differenza dei cadaveri ambulanti che li circondano, i viventi devono fare i conti col proprio libero arbitrio. Dono divino e umano ma anche fardello scomodo da portare in groppa. Perché il cervello umano è troppo complicato, la realtà pure e le combinazioni tra l'infinità di pensieri e l'infinità di fatti produce un risultato incommensurabile. Da ciò la condanna dei vivi e la serenità dei morti.

The Walking Dead n°51
(Charlie Adlard, 2008)
disegno di copertina.

Quindi, riassumendo, lo zombie è un mito moderno (come quello degli UFO) che, come tutti i miti, incarna e sublima uno degli aspetti dell'essere umano (nello specifico quello di essere, appunto, dei viventi destinati a morire). Forse è per questo che ci piacciono. Vorremmo essere semplici e sempliciotti come loro e alcuni di noi riescono perfino ad esserlo. I veri "morti che camminano" sono invece quelli che hanno il portafoglio al posto del cuore, i curriculum al posto degli ideali e in testa gli obiettivi da raggiungere ad ogni costo. Quelli che difendono l'indifendibile, che votano gli uomini "forti" di turno. Quelli che si lasciano asservire e spaventare e che, sperando di poter razzolare nei cascami dei laidi banchetti dei potenti, sputano sui deboli.
Gli imbecilli, insomma.
Quelli sono i morti viventi reali. Loro sì che sono pericolosi. E per niente divertenti.

Massimo Bonfatti
modenese e storico allievo di ***Bonvi*** *di seconda generazione (è più giovane di* ***Clod*** *e* ***Silver****), è conosciuto soprattutto per il personaggio di* ***Cattivik*** *che ha scritto e disegnato per oltre quindici anni: non ha creato il personaggio ma, come* ***Topolino*** *per* ***Gottfredson****, la versione familiare ai più è la sua.*
Nel 2005, con ***Claudio Nizzi****, ha creato il personaggio hard-boiled umoristico di* ***Leo Pulp****, protagonista di tre storie che* ***saldaPress*** *sta ora ripubblicando in una nuova edizione ricca di materiali speciali e contenuti inediti.*
Nel 2008 ha realizzato ***Capelli Lunghi****, la prima versione di una storia a fumetti nata da un soggetto inedito del regista* ***Mario Monicelli****. Si appresta a farne una versione estesa e forse un lungometraggio animato, o un film... chissà?*

Cosa è successo finora...

L'agente **Rick Grimes**, ferito in azione, cade in coma. Al suo risveglio in una stanza d'ospedale, si ritrova in un incubo: il mondo è popolato di cadaveri ambulanti che si cibano dei vivi. Angosciato, Rick si dirige verso **Atlanta** per cercare la moglie **Lori** e il figlio **Carl**, ma viene attaccato dai "nuovi abitanti" della città. Salvato da **Glenn**, che lo conduce a un piccolo accampamento di sopravvissuti, Rick ritrova la famiglia e l'amico/collega **Shane**. Dopo un attacco in cui due membri del gruppo muoiono, le tensioni tra Rick e Shane crescono fino a esplodere. Sarà Carl che, per difendere il padre, ucciderà Shane.

Abbandonato l'accampamento alla ricerca di un rifugio più sicuro, Rick e compagni incontrano altri tre sopravvissuti: **Tyreese**, sua figlia **Julie** e il ragazzo di lei, **Chris**. Dopo essere scappati da un piccolo centro residenziale abbandonato e rivelatosi una tragica trappola, il gruppo riparte. Esaurite le provviste, il piccolo Carl viene ferito durante una battuta di caccia da **Otis**, un altro sopravvissuto. Portato alla fattoria del padre di Otis, **Hershel**, questi riesce a salvargli la vita. Durante la convalescenza di Carl, i sopravvissuti si stabiliscono alla fattoria e la vita sembra scorrere tranquilla. Ben presto, però, il gruppo deve rimettersi in viaggio, mentre Glenn, per amore di **Maggie**, la figlia di Hershel, resta alla fattoria. Ormai allo stremo, il gruppo trova il rifugio ideale: un carcere abbandonato. Rinfrancati dalla speranza, i sopravvissuti procedono con la "disinfestazione" della nuova casa.

La questione cibo si risolve quando Rick e Tyreese giungono nella mensa della prigione, trovando però lì altri quattro sopravvissuti: gli ex detenuti **Dexter**, **Axel**, **Andrew** e **Thomas**. Ma la convivenza con i vecchi inquilini si rivela problematica. Rick convince poi Hershel a trasferirsi con la sua famiglia nel carcere. Intanto Julie e Chris decidono di mettere in atto il loro patto suicida; ma qualcosa va storto e Rick e Tyreese scoprono che non serve venire morsi per diventare zombie. Da ciò Rick capisce che la questione con Shane non è chiusa e parte per sistemarla.

Mentre Rick è via, le due figlie piccole di Hershel vengono trovate decapitate e Dexter, accusato dell'omicidio, viene chiuso in cella. Rick, tornato e sentendosi in colpa per la morte delle due bambine, è sull'orlo di cedere; e così, quando Thomas si rivela il vero assassino aggredendo **Andrea** (la compagna di **Dale** e con lui nel gruppo originario di Rick), esplode con violenza, massacrandolo fin quasi a ucciderlo. *"Se uccidi, muori"*, è la sentenza ma, prima che possa essere eseguita, Thomas, liberato da **Patricia** (ex compagna di Otis), viene freddato da Maggie. La situazione precipita quando Dexter, ormai libero, si impadronisce delle armi e, con Andrew e Patricia, decide di cacciare gli altri dalla prigione. Ma, durante un assalto di zombie che sfocia in un conflitto a fuoco, Rick uccide Dexter simulando un colpo vagante, cosa di cui solo Tyreese si accorge. Intanto, oltre la recinzione, Otis viene salvato da **Michonne**, una ragazza armata di *katana* che viene accolta nel gruppo. Durante una perlustrazione **Allen** (padre dei gemelli **Billy** e **Ben**) viene morso da uno zombie e Rick tenta inutilmente di salvarlo amputandogli la gamba. Fra Michonne e Tyreese nasce un'attrazione e **Carol**, che si era legata a Tyreese, tenta il suicidio. Rick aggredisce Tyreese che reagisce. La situazione si fa tesa e Rick viene destituito: d'ora in avanti le decisioni saranno prese congiuntamente da Tyreese, Hershel, Dale e dallo stesso Rick. Ma, prima che il nuovo equilibrio venga messo alla prova, Rick esprime a tutti il suo pensiero: per sopravvivere nel nuovo mondo occorre accettare la morte – e, se necessario, il dover uccidere – come compagni di viaggio. Mentre cercano di recuperare un po' di carburante dalle auto nel parcheggio esterno, Rick e Glenn vedono un elicottero che precipita nella foresta. Viene organizzata una spedizione a cui prende parte anche Michonne. Arrivati sul luogo dell'incidente i nostri scoprono che l'equipaggio dell'elicottero è scomparso, ma anche di avere dei "vicini": a Woodbury, una cittadina poco lontana dal carcere, sopravvive infatti una piccola comunità. La guida un uomo che si fa chiamare il **"Governatore"**, un sadico spietato che non esita a torturare Rick, Michonne e Glenn per estorcere loro informazioni. Dopo aver subito l'amputazione della mano destra, Rick fugge con l'aiuto di **Martinez**, il capo della sicurezza della città. Insieme a lui ci sono anche Glenn, il dottor **Stevens** (medico della città) e la sua assistente **Alice**. Anche Michonne viene liberata ma, mentre gli altri scappano, lei decide di restare e di vendicarsi del Governatore per le sevizie subite, lasciandolo in fin di vita dopo una lunga notte di tortura. Più tardi il gruppo, orfano del dottore morto durante la fuga, si ricongiunge con Michonne e torna finalmente alla prigione, solo per trovare il cortile invaso dagli zombie. Fortunatamente però gli altri sopravvissuti – tranne Otis diventato un morto vivente – sono al sicuro all'interno del carcere. Durante la ripulitura del cortile dagli zombie che lo infestavano, Rick nota l'assenza di Martinez e capisce che l'uomo è tornato indietro per rivelare la posizione del carcere. Così, dopo averlo seguito e raggiunto, lo uccide. Ma anche in questo modo il gruppo di Rick ha soltanto guadagnato tempo.

(Vol. 7 - La calma che precede)

I sopravvissuti sembrano aver trovato un po' di tranquillità. Dopo il matrimonio di Glenn e Maggie, Lori fa capire a Rick di averlo tradito con Shane mentre era in coma. Durante una spedizione per rifornirsi di armi, una squadra composta da Axel, Andrea, Glenn, Maggie e Michonne fa esplodere una caserma della guardia nazionale usata dagli abitanti di Woodbury per rifornirsi. L'esplosione porta ad un nuovo scontro con gli abitanti della cittadina nei pressi di un altro punto di rifornimento. Intanto Lori inizia il travaglio. Dale e **Billy** (uno dei figli di Hershel) escono dal carcere in cerca della benzina necessaria ad alimentare il generatore che dovrà fornire la luce elettrica durante il parto, ma Dale viene morso a un piede da uno zombie. Il parto si svolge senza problemi e Lori da alla luce **Judith**, mentre Dale, per salvarsi dall'infezione,è costretto a farsi amputare il piede. Contro il parere di Rick, Alice decide di tenere uno zombie prigioniero nel cortile per studiarlo e cercare una cura. La tragedia però è in agguato: Carol, mai del tutto ripresasi dai traumi subiti, si fa aggredire dallo zombie prigioniero, lasciando così orfana la figlia **Sophia**. E quando le cose sembrano calmarsi, all'orizzonte compaiono gli abitanti di Woodbury, guidati dal Governatore.

(Vol. 8 - Nati per soffrire)

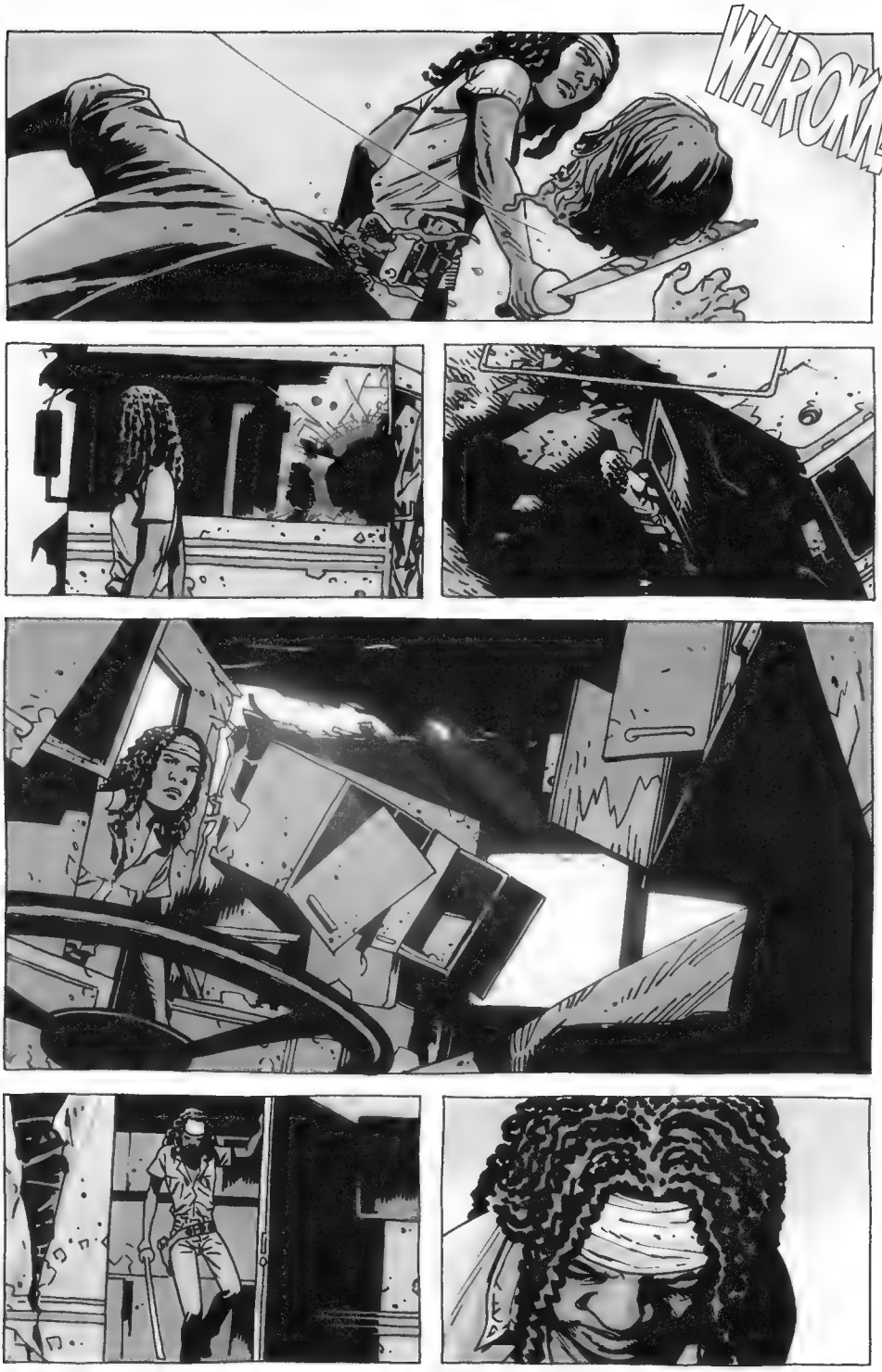
Asserragliati nel carcere, Rick e i suoi compagni oppongono una strenua resistenza agli abitanti di Woodbury. Riescono così a respingere il primo assalto, anche se Rick e Axel vengono feriti durante lo scontro. Dopo quella che è sembrata una facile vittoria, le opinioni su come comportarsi sono discordi: da un lato Tyreese e Michonne che vogliono tentare una sortita, dall'altro Dale, Andrea, Glenn e Maggie che abbandonano la prigione con Sophia e i gemelli. Durante la sortita Tyreese viene catturato. Il gruppo lo vede morire, ucciso dal Governatore dopo il tentativo fallito di usarlo per convincere i suoi compagni ad uscire dal carcere. Nello scontro che segue, il Governatore fa sfondare il recinto della prigione. È il caos. Durante la battaglia Rick tenta la fuga con la sua famiglia, ma Lori e Judith vengono uccise così come tutti gli altri sopravvissuti rimasti nel carcere. Mentre il Governatore viene ucciso dagli stessi abitanti di Woodbury, solo Rick e Carl riescono a scappare dalla prigione.

THUNK!

SHLOKK!

HUGHN?

GUGNNN.


WHOKK!

HN.

CE LA FAI AD APRIRLO?

NON HO FAME.
CARL, NON HA! MANGIATO NIENTE TUTTO IL GIORNO.
DEVI MANGIARE.
NON HO FAME.
MA TE LO APRO.
...

GRAZIE.
NO, GRAZIE.
D'ACCORDO.
E COMUNQUE È MEGLIO SE ORA CI MUOVIAMO... DOBBIAMO TROVARE UN *RIPARO* PER LA NOTTE.
SE TI VIENE FAME, ME LO DICI. INTESI?
NON APPENA AVRAI FAME CI FERMEREMO DI NUOVO.
OKAY.

-LUNGHI!-
PAPÀ? STAI BENE?
È TUTTO A POSTO... NON È NIENTE.
SÌ, FORZA.
PER DI QUA.

ASPETTA.
QUESTO POSTO POTREBBE ESSERE PIENO DI *VAGANTI*.
SE DOVESSERO ATTACCARCI... NON VOGLIO ATTIRARLI TUTTI SU DI NOI USANDO LA PISTOLA.
QUINDI, SE NON SEI COSTRETTO NON USARLA.

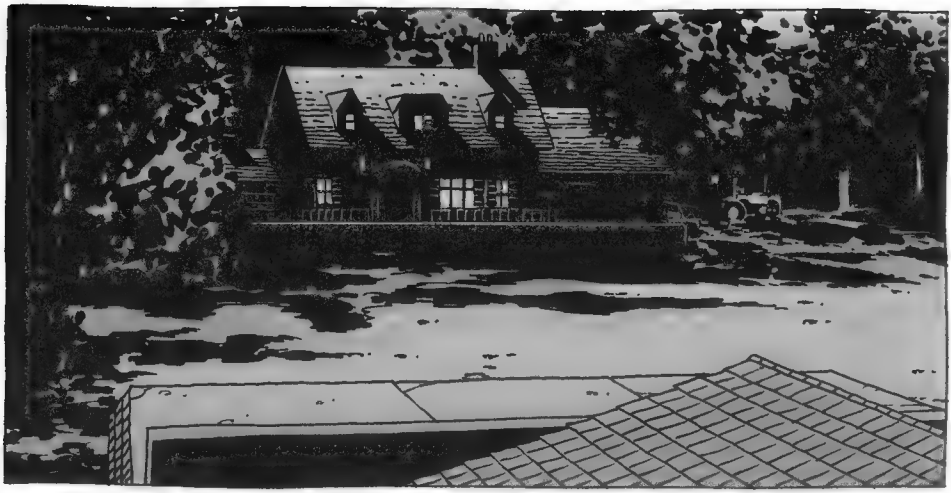
PER PRIMA COSA CERCHIAMO L'ACQUA. VEDI SE RIESCI A TROVARNE... MA RESTA VICINO A ME FINCHÉ NON HO DATO UN'OCCHIATA IN GIRO.
TROVATO NIENTE?
DEI CEREALI.
DEGLI SCHIFOSI CEREALI.

RUUNGH!
GAH!
CARL! SCAP-PA!
VATTENE DA QUI!
WHROK!

PAPÀ?
STA' INDIE-TRO!
NON HO CAPITO COS'È SUCCESSO! FORSE L'ASCIA NON È ANDATA ABBASTANZA A FONDO O NON L'HO COLPITO NEL PUNTO GIUSTO.
MA CHE...?
DEVO... TRASCINARLO FUORI...
WHUDD!
...PER FARE QUESTO!

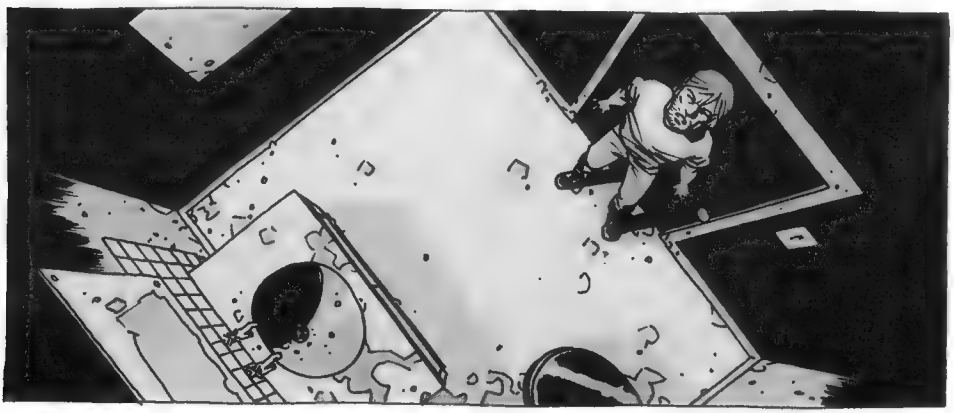
BLAM!
CARL!
MI DISPIACE... NON SAPEVO COS'ALTRO FARE!
TIENI! PRONTO. SE NE ARRIVANO *TROPPI*, POSSIAMO ANCORA *SCAPPARE*.

DAMMI LA PISTOLA.
DOPO TE LA RIDÒ. ADESSO DAMMELA.
MA PAPÀ!
BLAM!
WHUMP!
TRA POCO SARÀ BUIO.



MANGI? HGHN... BRAVO.
TI RAGGIUNGO TRA UN MINUTO.

PAPÀ, STAI... ?
CLICK



UNGH.
NG.
HUURK.
HUURK!
HSSSK!
ANTIBIOTICL..
ANTIBIOTICL..
HM.

DOVE VUOI DORMIRE?
DI SOPRA?

NON LO SO. TU DOVE VUOI CHE DORMIAMO?
QUI NON È... UNGHH... COSÌ MALE. IN CASO SENTISSIMO QUALCHE VAGANTE CHE CERCA DI ENTRARE, AVREMMO DUE OTTIME VIE DI FUGA... QUESTA CASA È ABBASTANZA SICURA. NON SERVE BARRICARSI IN UNA DELLE STANZE DI SOPRA.
QUI DOVREBBE ANDAR BENE.
TRA UN PO' MEGLIO SPEGNERE QUEL FUOCO. NON CREDO CE NE SIANO DEGLI ALTRI IN QUESTA ZONA, MA NEL CASO... MEGLIO ESSERE PRUDENTI.
STAI BENE?
STO BENE. POTREBBE ANDARE MEGLIO.
AVREI DOVUTO DIRE AD ALICE DI METTERE DA PARTE PIÙ MEDICINE DA PORTAR VIA... AVREI DOVUTO...
...AVREI DOVUTO FARE UN SACCO DI COSE.

E ORA CHE FACCIAMO?
BEH, POTREMO RESTARCENE QUI PER UN PO'.
POSSIAMO CERCARE ALTRE PROVVISTE NEL NEGOZIO QUI ACCANTO... DARE UN'OCCHIATA ALLE ALTRE CASE E SCEGLIERE LA MIGLIORE PER VIVERCI.
NON C'È MOTIVO DI CONTINUARE A MUOVERCI.
PENSI CHE RIUSCIREMO A TROVARE DALE, SOPHIA E TUTTI GLI ALTRI?
È PIÙ FACILE CHE CI TROVINO LORO QUI. NON SAPPIAMO DA CHE PARTE SIANO ANDATI.
ANDREA È TORNATA DURANTE LA BATTAGLIA... SEMBRAVA CHE FOSSE SOLA. NON SO SE CE L'HA FATTA... MA DI SICURO NON STANNO PIÙ VIAGGIANDO SUL CAMPER.
OH.
FORSE HAI RAGIONE.

PAPÀ, IO...
LA MAMMA MI MANCA TANTO.
PAPÀ?

PAPÀ!

PAPÀ?!
SVEGLIATI!
SVE-
GLIATI!
PAPÀ, TI
PREGO!!
SVE-
GLIATI!
SVEGLIATI
SUBITO!

HU- UGH.
UN.
YEAAGH!
-:HUFF!:-
-:HUFF!:-
-:HUFF!:-

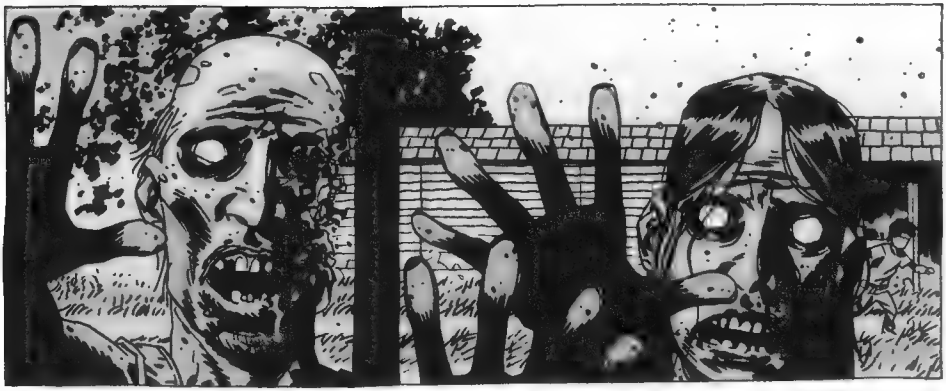
-:HUFF!:-
-:HUFF!:-
NON TI MUOVI... NON SEI MORTO.
RESPIRI ANCORA.
SEI SOLO MALATO.
SE SEI MALATO... NON SO COSA FARE...
NON SO COSA FARE, PAPÀ.

UNGH.
MMM.
SCOTTI.

QUESTO TI FARÀ BENE.
MAMMA... ME LO FACEVA... QUANDO...
SVEGLIATI! SVEGLIATI!
DEVI SVEGLIARTI, CAZZO!!
THAP! THAP!

HUU-UUNGH.
GUH.
THAP!

LING!
FORZA!



EHI VOI, VAGANTI SCHIFOSI! NON È LÀ DENTRO CHE VOLETE ANDARE! IO SONO QUI!
CARNE FRESCA, DA QUESTA PARTE!
VENITE A PRENDERMI!

GUH.

SÌ... COSÌ!
VENITE QUA, BRUTTI MOSTRI!

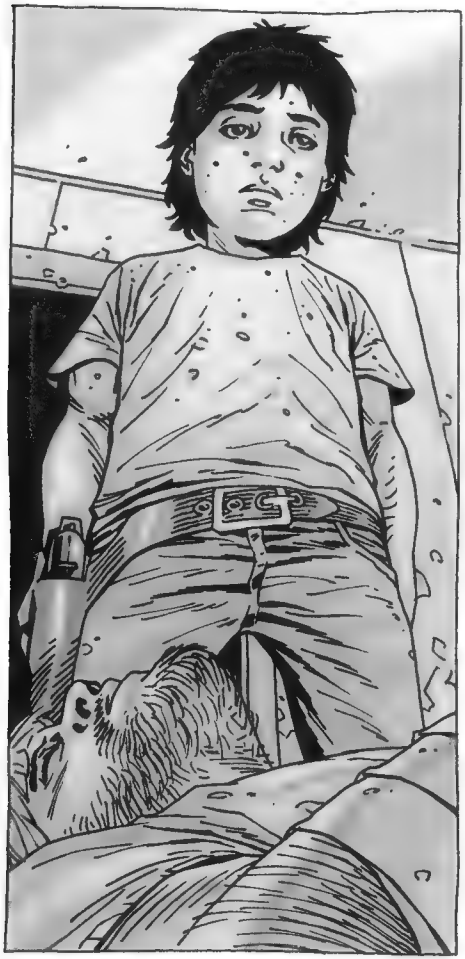
FORZA!
BRAVI... PER DI QUA.
ANDIAMO...
ANDIAMO...
AVANTI.
GRUH.
CI SIAMO QUASI... ADESSO DEVO SOLO INFILARMI QUA DENTRO E LASCIARVI CREDERE CHE RESTERÒ LÌ.

THUMP.
GEAAAGGH!!
RAAAHH!
GHHHN.
ODDIO!
ODDIO!
ODDIO!

BLAM!
OOF!
BLAM!
BLAM!
GUHUNGH!
UMPF.

BLAM!
BLAM!
FA! SCHIFO!
BLAM!

ULP!
HWAAAGH!!



HO APPENA UCCISO TRE VAGANTI, PAPÀ.
TRE.
LI HO UCCISI TUTTI DA SOLO.
TUTTI DA SOLO.

HO TIRATO FUORI LA PISTOLA, HO MIRATO E...
BUM!
BUM!
BUM!
TUTTI MORTI.
BEH, PER L'ULTIMO C'È VOLUTO PIÙ DI UN COLPO... MA L'HO UCCISO. L'HO UCCISO... PROPRIO COME GLI ALTRI DUE.
NON HO AVUTO NEMMENO TROPPA PAURA.
CE L'HO FATTA SENZA DI TE...
IO...
CREDO DI NON AVER PIÙ BISOGNO DI TE.
ALL'INIZIO, QUANDO TI SEI AMMALATO, AVEVO PAURA... MA ADESSO NO. ADESSO NON HO PIÙ PAURA.
NON HO PIÙ BISOGNO CHE TU MI PROTEGGA. SONO FORTE... SONO CRESCIUTO MOLTO, CREDO. NON SONO UN ADULTO ANCORA, MA QUASI. MANCA POCO.
E POI NON CREDO CHE TU SIA PIÙ IN GRADO DI PROTEGGERMI...
TU NON PUOI PIÙ...
TU...

TU NON HAI PROTETTO MAMMA E JUDY!
O ALICE!
O ALLEN!
O TYREESE!
O DONNA!
O TUTTI GLI ALTRI!
TU NON PUOI PROTEGGERE NESSUNO!
MA IO... IO POSSO DIFENDERMI DA SOLO.
PROBABILMENTE MEGLIO DI TUTTI GLI ALTRI...
...MEGLIO DI COME FARESTI TU.
TU CREDI CHE IO SIA ANCORA UN BAMBINO, MA NON È COSÌ. NON VOGLIO PIÙ GIOCARE COI GIOCATTOLI. NON MI SPAVENTO PIÙ COME PRIMA.
NON SONO PIÙ UN BAMBINO. NON PIÙ.
PERCIÒ STARÒ BENE SE DEVI MORIRE. SE SEI MORTO, STARÒ BENE.
MUOIONO TUTTI... NON FA NIENTE. PERCIÒ... FA' PURE, SE DEVI.
STARÒ BENE SE LO FAI.
STARÒ BENE SE MUORI.
STARÒ BENE.

PAPÀ?

GRUHUGGGH.

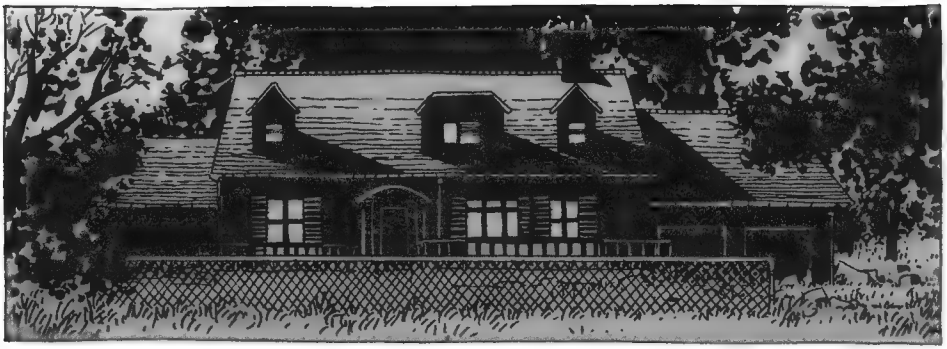
AAGGGGH!
NON POSSO... NON CI RIESCO...
NON POSSO STARE DA *SOLO.*
SONO SOLO UN BAMBINO. NON POSSO VIVERE DA SOLO...
OH, DIO.
MANGIAMI E BASTA.
OH, DIO.
OH, DIO.

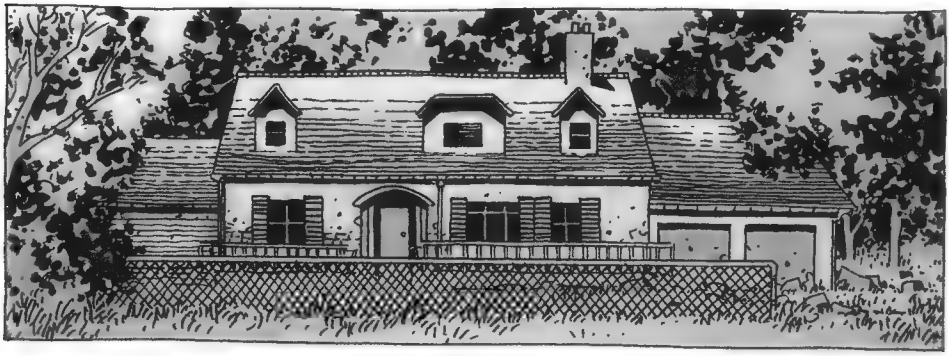
CRRLKK.
C-C-C-C...
CARL, STO...
STO MALE, CARL.
NON ANDARE... NON...
NON ANDARE FUORI...
RESTA AL... SICURO...

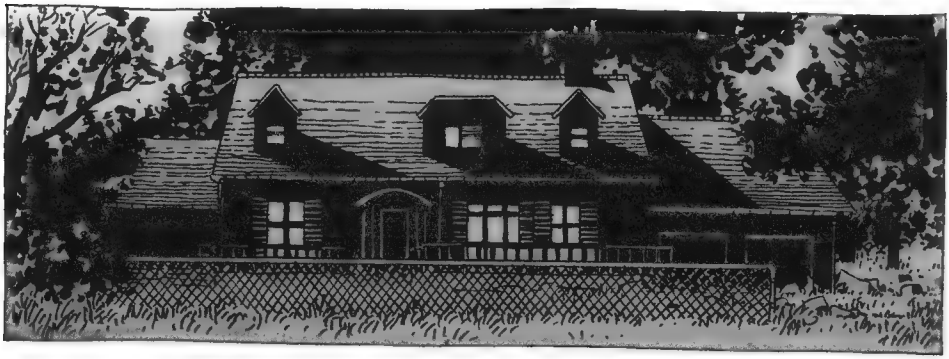
PAPÀ, IO...
IO HO PAURA, PAPÀ.

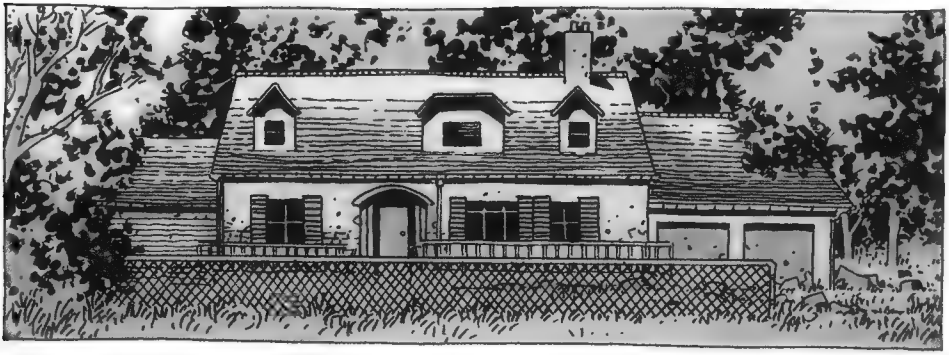
TANTA
PALIRA.

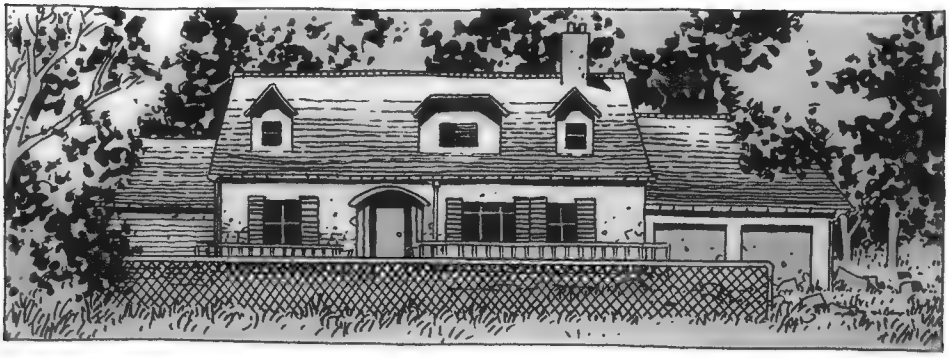
TANTA
PAURA.

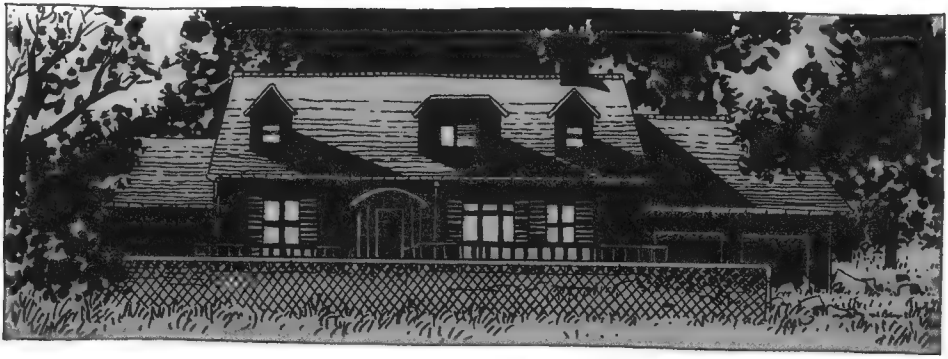












COME TI SENTI?

MEGLIO... MOLTO MEGLIO. CONTINUERÒ A PRENDERE LE MEDICINE CHE HO TROVATO QUI. PENSO MI FACCIANO BENE.
ANCHE SE CONTINUO A SENTIRMI COME SE UN CAVALLO MI AVESSE *PRESO A CALCI.*

HAI BISOGNO DI QUALCOSA?

PERCHÉ NON SCENDI DA QUEL DIVANO E NON PORTI QUALCOSA DA MANGIARE A TUO PADRE?
COSA C'È RIMASTO?

FAGIOLINI, FAGIOLINI E ANCORA FAGIOLINI.

-SIGH!-
AVREMMO DOVUTO ESSERE UN PO' PIÙ EQUILIBRATI NELLA SCELTA DELLE *RAZIONI.* NON CAPIRÒ MAI LA TUA PASSIONE PER I *CEREALI.*
VADA PER I FAGIOLINI.

CHE STAI FACENDO?
LEGGO.

SI INTITOLA ELSEWHERE... CI SONO DEGLI ELFI. È DAVVERO BELLO.
PRIMA NON MI PIACEVA LEGGERE. NON L'HO MAI FATTO. È PASSATO MOLTO TEMPO... MA ORA MI SEMBRA PERSINO PIÙ DIVERTENTE DEI VIDEOGIOCHI.
MI PIACE DAVVERO. VOREI AVER LETTO DI PIÙ PRIMA.

BUONO A SAPERSI. È COSÌ ANCHE PER ME. NON DOVRESTI LEGGERE QUI PERÒ. È TROPPO BUIO... TI ROVINERAI GLI OCCHI.
DOVRESTI ANDARE IN CUCINA. LEGGI VICINO A UNA FINESTRA.

OKAY.

EHM... PAPÀ?
SÌ?

PUOI VENIRE DI LÀ CON ME?

HO TROVATO ALTRI ANTIBIOTICI, QUALCHE ASPIRINA, CEROTTI... UN SACCO DI ROBA. CHE C'ERA IN CUCINA?
NON MOLTO. QUALCHE SCATOLETTA, CEREALI, MARMELLATA DI MIRTILLI... ALTRI FAGIOLINI. FIOCCHI DI PATATE... QUALCHE NOCE. NIENTE DI CHE.

PRENDIAMO TUTTO. SONO SICURO CHE NEL NEGOZIO C'È ROBA MIGLIORE, MA VOGLIO **RACCOGLIERE** TUTTO QUELLO CHE PUÒ ESSERE UTILE... NON SI SA MAI.
VOLTATI CHE TI METTO QUESTE COSE NELLO ZAINO.

E LA CARTA IGIENICA? CI SONO RIMASTI SOLO TRE ROTOLI NELL'ALTRA CASA.
ORA GUARDO.

CENTRO.

DI SOPRA... HAI SENTITO?

NON È NIENTE. SONO I RUMORI DELLA CASA. ABBIAMO CONTROLLATO QUESTO POSTO DUE VOLTE. È PULITO.
SE NON AVESSE TUTTE QUESTE FINESTRE ROTTE, DORMIREMMO QUI.

IN OGNI CASO, MEGLIO NON FERMARCI TROPPO.
SÌ... PRENDIAMO IL CIBO E ANDIAMOCENE.

PAPÀ?

È ESTATE CARL.. C'È UN'ARIA MERAVIGLIOSA QUA FUORI... COME FAI A NON GODERTELA?
FA CALDO.

È PROPRIO QUESTO IL PUNTO. NON TI PIACE?
ASPETTA.

HAI SENTITO? VA' DENTRO... SBRIGATI!
CHE C'È?

HO DETTO SBRIGATI!

OH, DIO... PRESTO, PRESTO, PRESTO!

PRONTO?
OH, MIO DIO... HAI RISPOSTO! NON SAI DA QUANTO TEMPO STAVAMO CERCANDO QUALCUNO... CHIUNQUE, CHE RISPONDESSE ALLE NOSTRE CHIAMATE.
N-NON RIESCO A CREDERE CHE IL TELEFONO FUNZIONI ANCORA... NON... WOW. È BELLO SENTIRE LA VOCE DI QUALCUNO.
NON DIRLO A ME.

PAPÀ? CHE...
SSHH... STA' ZITTO UN MINUTO, CARL.
STO... STO PARLANDO CON UNA PERSONA... C'È QUALCUNO AL TELEFONO.
NON RIESCO A CREDERCI, NON...
NON SAI DA QUANTO TEMPO ASPETTAVAMO CHE QUALCUNO RISPONDESSE... SIAMO SCONVOLTI QUANTO TE.
PENSAVAMO DI ESSERE RIMASTI SOLI...
"SOLI?" QUANTI SIETE?
MMM... SIAMO IN QUATTORDICI.
DOVE SIETE?
QUESTO NON POSSO DIRTELO. MI SPIACE. ABBIAMO AVUTO DEI PROBLEMI CON DELLE PERSONE, RECENTEMENTE... IL GRUPPO... NOI... NOI NON CI FIDIAMO. MI DISPIACE.
LASCIA CHE PARLI CON GLI ALTRI... VEDIAMO SE RIUSCIAMO A RISOLVERE LA COSA. LÌ DOVE SEI È UN POSTO SICURO?
PER ORA, CREDO DI SÌ.
OKAY.
TI RICHIAMO DOMANI... STESSA ORA... OKAY?

CLICK.
NON CI POSSO CREDERE.
COSA VOLEVA, PAPÀ? CHI ERA?
UNA DONNA... NON POTEVA DIRMI MOLTO, MA... C'È ALTRA GENTE, CARL. SONO AL SICURO. SE LA SONO CAVATA E STANNO CERCANDO ALTRA GENTE...
ANCORA NON CI CREDO.
E QUINDI... COSA FACCIAMO ADESSO?
SE NON VUOI MANGIARE FAGIOLINI ANCHE QUESTA SERA...
...SI VA A CACCIA.

È INCREDIBILE! ANCORA NON ABBIAMO TROVATO NIENTE.
CON TUTTO QUEL PARLARE? NON MI SORPRENDE PROPRIO. DOVEVAMO VENIRE QUI PRIMA, APPOSTARCI DA QUALCHE PARTE, ASPETTARE UN CERVO... O QUALSIASI ALTRO ANIMALE.
NON ERO SICURO CHE OGGI AVREMMO AVVISTATO QUALCOSA, MA VALEVA COMUNQUE LA PENA TENTARE. DOMANI CERCHEREMO DI ALZARCI PRESTO E DI VENIRE QUI PRIMA CHE QUELLA DONNA RICHIAMI.
ADESSO FAI SILENZIO. POTREMMO TROVARE QUALCOSA MENTRE TORNIAMO.
VA BENE.
YEEAAGGH!
CARL... STAMMI DIETRO!

GEEAARRGH!
AIUTO! OH DIO... NO!
NOOO!
RARRGH.
HURRGH.
SANTO DIO.
YEE-YEE--
YEEAAAGH!!

CARL!
NO!
CHE STAI FACENDO? NON SPARARE.
COSA?
PAPÀ... DOBBIAMO SALVARLO!
NO, FIGLIOLO. ORMAI È GIÀ STATO MORSO. GUARDA QUANTI NE HA ADDOSSO.
NON PUOI SALVARLO. TUTTO CIÒ CHE OTTERRAI SARÀ DI METTERE NOI IN PERICOLO. POTREBBERO SEGUIRCI FINO ALLA CASA.
YEEAA...
GLLGGH.
VIENI CARL...
DOBBIAMO ANDARE.

NON SIAMO VENUTI DA QUESTA DIREZIONE... NON SO DOVE...

UH...
QUALCUNO HA LASCIATO LO SPORTELLO APERTO...
FORSE È STATO QUEL POVERACCIO LAGGIÙ.
TANICHE DI BENZINA, ARMI, UN FRIGO DA CAMPO CON PROVVISTE PER UNA SETTIMANA... O ANCHE DUE. NON VEDO DI *CHI* ALTRI POSSA ESSERE QUESTA AUTOMOBILE.

QUEL TIZIO AVEVA UN SACCO DI ROBA.

PERCHÉ QUALCUNO CON... CON TUTTA QUESTA ROBA È USCITO DALLA SUA AUTO ED È ENTRATO NEL BOSCO SENZA NEMMENO UN'ARMA?
PERCHÉ?

CARL, LUI...

OH, HO CAPITO.
HA FATTO COME *CAROL*...

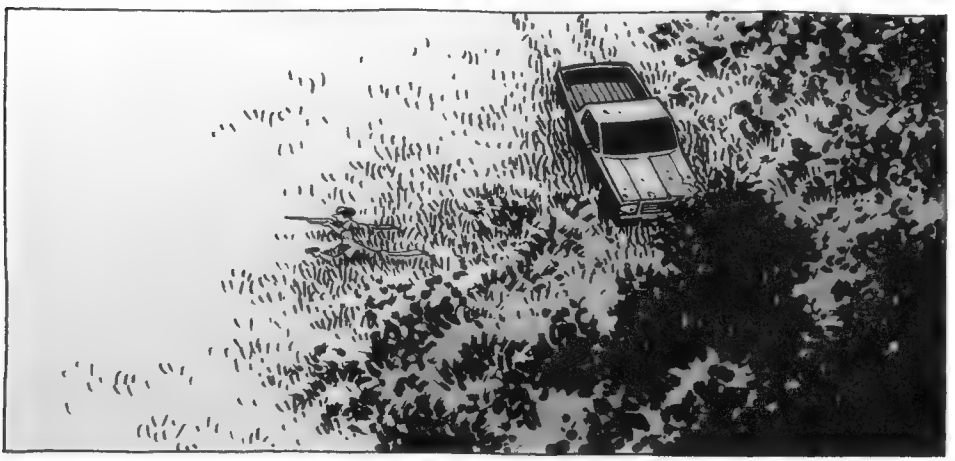
STO APRENDO UNA SCATOLETTA MISTERIOSA. VUOI UN PO' DI...
SCUSA, NON AVEVO VISTO CHE ERI AL TELEFONO.
SCUSA.
SE AVETE DELLE PROVVISTE CHE VOLETE CONDIVIDERE, NE AVREMMO DAVVERO BISOGNO... TI DICO SOLO QUESTO.
SENTI, SARÒ ONESTA CON TE. MI FIDO DI TE, DAVVERO. MA GLI ALTRI... E DEVO STARE DALLA LORO PARTE... LORO NON SONO SICURI. PENSANO CHE TU SIA UN PO' TROPPO ANSIOSO DI TROVARCI.
SPERO CHE TU CAPISCA. ABBIAMO PERSO PARECCHI DEI NOSTRI ULTIMAMENTE. ABBIAMO I NERVI TESI, DOBBIAMO SOLO ESSERE SICURI. CI SERVE UN PO' DI TEMPO.
LO CAPISCO, DAVVERO. MA MIO FIGLIO ED IO SIAMO ANDATI A CACCIA PER DUE GIORNI DI FILA E NON ABBIAMO PRESO NIENTE.
ORA ABBIAMO UN'ALTOMOBILE E SE ANCHE DOMANI NON TROVEREMO NIENTE... SE LE COSE NON COMINCIANO A CAMBIARE, POTREMMO ESSERE COSTRETTI A MUOVERCI DA QUI.
TI RICHIAMERÒ DOMANI. TI PREGO, NON ANDARTENE SENZA AVER RIPARLATO CON ME. OCCORRE RAGIONARCI SU. ANCHE SE SAPESSI DOVE SIAMO, NON È DETTO CHE TU RIESCA AD ARRIVARE QUI.
SE TU E CARL MORISTE TENTANDO DI VENIRE QUI, NON POTREI VIVERE CON QUESTO RIMORSO. TIENI DURO... VEDREMO DI RISOLVERE LA COSA

È SIMPATICA?
CI HO PARLATO PER MENO DI UN'ORA IN QUESTI DUE O TRE GIORNI... SEMBRA SIMPATICA, MA NON SO NIENTE DI LEI.
PER QUEL CHE NE SAPPIAMO, POTREBBERO CHIAMARE DA WOODBURY.
PER QUANTO QUESTA GENTE POSSA AVER PAURA DI NOI... IO HO PAURA IL DOPPIO DI LORO. NON TI METTERÒ DI NUOVO IN PERICOLO.

SPERO CHE SIA SIMPATICA.
SPERO CHE VIVANO IN UN BEL POSTO E CHE SIANO PERSONE SIMPATICHE... E CHE POTREMO VIVERE AL SICURO CON LORO.

LO SPERO ANCH'IO, FIGLIOLO.

LO SPERO ANCH'IO.



NEL PICCOLO SUPERMARKET QUI ACCANTO NON È RIMASTO CHE QUALCHE AVANZO. ANDANDO A CACCIA, NON ABBIAMO TROVATO NIENTE... NESSUN ANIMALE.
CREDO CHE TRA UN PO' CI DOVREMO SPOSTARE.
VI PREGO, NON SCAMBIATE LA MIA DISPERAZIONE PER UN TENTATIVO DI INGANNARVI. CAPISCO LA NECESSITÀ DI ESSERE PRUDENTI... AD ESSERE SINCERO, NEMMENO IO MI FIDO COMPLETAMENTE DI VOI. È SOLO CHE, NON SO... QUANTE POSSIBILITÀ C'ERANO CHE CI METTESSIMO IN CONTATTO COSÌ? SE PARTIAMO, NON POTREMO PIÙ COMUNICARE.

LO CAPISCO. LO CAPIAMO TUTTI... È SOLO CHE ABBIAMO PAURA. ABBIAMO COMINCIATO A CERCARE ALTRA GENTE, MA NON CI SIAMO MAI PRESI IL TEMPO PER DECIDERE COSA FARE IN CASO AVESSIMO DAVVERO TROVATO QUALCUNO.
TUTTO QUESTO È NUOVO PER NOI... SPECIALMENTE PER ME.
SENTI, PUOI DARMI IL VOSTRO NUMERO DI TELEFONO? MAGARI, SE RIESCO A TROVARE UN TELEFONO FUNZIONANTE LUNGO LA STRADA, POSSO CHIAMARVI DI TANTO IN TANTO.
QUELLO CHE POSSO DIRVI È CHE NON LASCERÒ CHE MIO FIGLIO MUOIA DI FAME MENTRE CE NE STIAMO QUI SEDUTI ACCANTO AL TELEFONO AD ASPETTARE CHE DECIDIATE DI FIDARVI DI NOI.

NON SAPREI. DOVREI CONSULTARE GLI ALTRI PRIMA DI DARTI IL NUMERO.
OH, MA CHE PROBLEMA C'È? SAI, NON È CHE DA QUI POSSO RINTRACCIARE DA DOVE CHIAMI.

OK, OK... HAI RAGIONE. TI DO IL NUMERO.
ORA SÌ CHE COMINCIAMO A RAGIONARE. GRAZIE DAVVERO.

...
SAI, MI È APPENA VENUTO IN MENTE CHE NON TI HO NEMMENO CHIESTO COME TI CHIAMI.

RICK...
...SONO IO. SONO LORI.

KRUK!
RICK? SEI ANCORA LÌ?

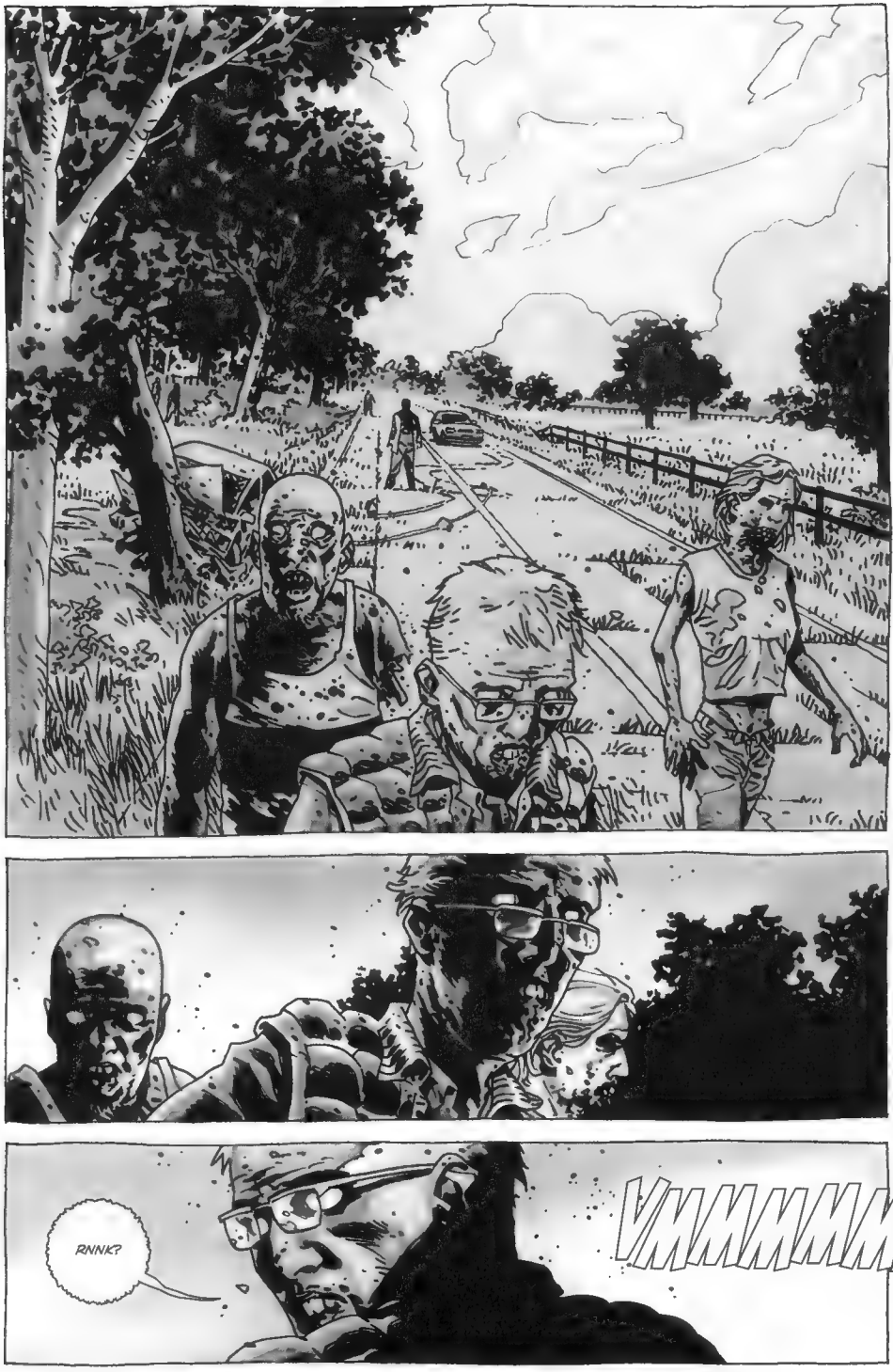
RICK.
ASCOLTAMI, RICK.
BIASIMI TE STESSO PER QUELLO CHE È SUCCESSO A ME... E A JUDY.
NON È STATA COLPA TUA.
HO SBAGLIATO TUTTO. TUTTO.
HO PRESO TUTTE LE DECISIONI SBAGLIATE. AVREI DOVUTO FARE DI MEGLIO... DOVEVAMO PARTIRE... DOVEVAMO SEMPLICEMENTE ANDARE VIA.
SONO STATO STUPIDO... SONO STATO...

MI DISPIACE, LORI. TI AMO... MI MANCHI COSÌ TANTO. NON SO COSA DIRE... NON...
TUTTO QUESTO... È REALE?
NON ESSERE SCIOCCO, RICK.
CERTO CHE NO.

PAPÀ? COS'È SUCCESSO?
STAI BENE?
PAPÀ?
PREPARA IL TUO ZAINO.
CE NE ANDIAMO DA QUI.

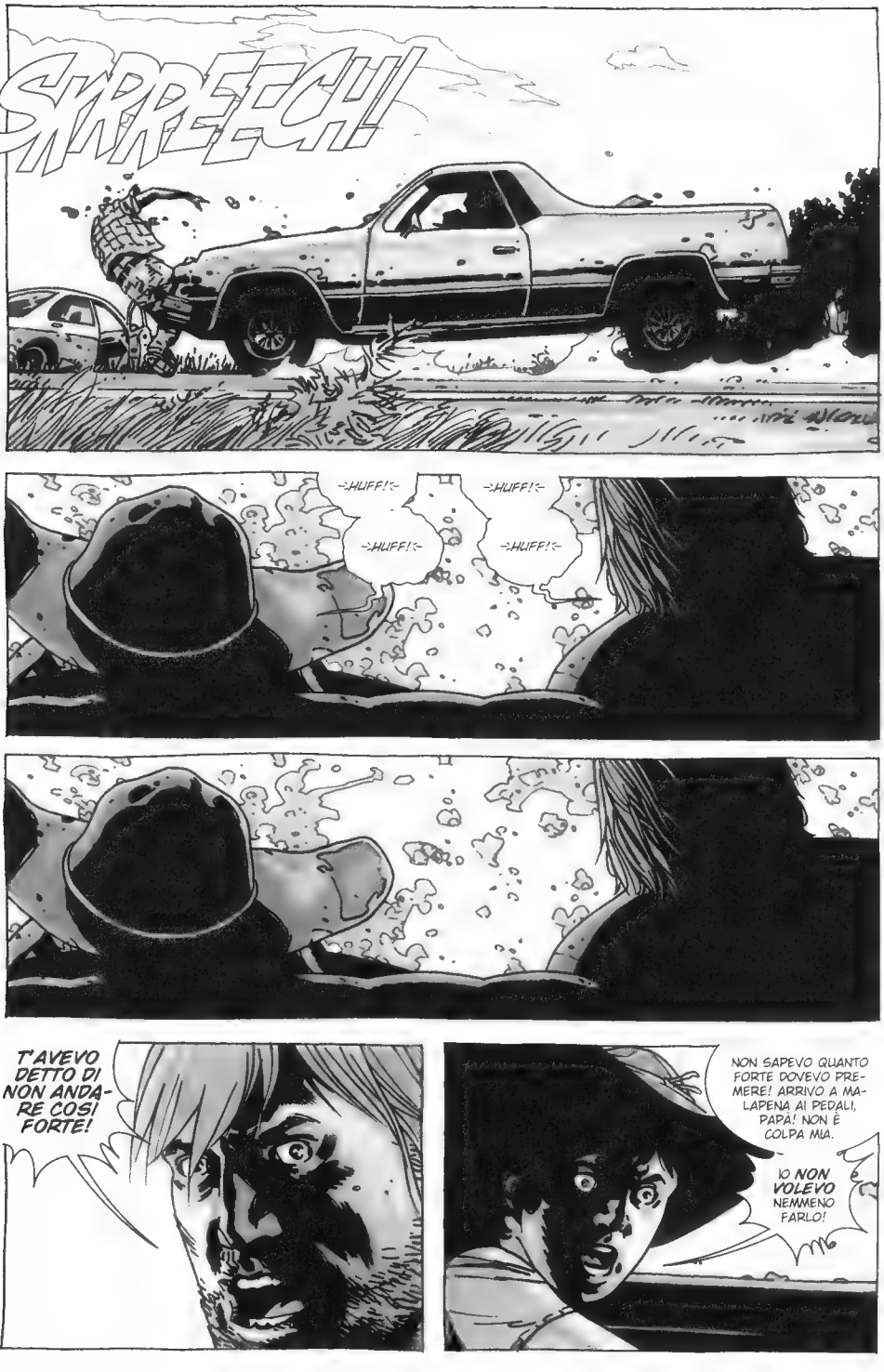
PRESO TUTTO?
CREDO DI SÌ.
OK, ALLORA...
BENE.
COS'HA DETTO LA SIGNORA AL TELEFONO?
ANDIAMO DA LORO?
LA SIGNORA AL TELEFONO ERA PAZZA,... QUELLA GENTE È PERICOLOSA.
DIMENTICATI DI LORO.
SALI IN MACCHINA E CHIUDITI DENTRO. IO FACCIO UN ULTIMO GIRO PER ASSICURARMI CHE ABBIAMO PRESO TUTTO.
TORNO SUBITO.

OK, SONO PRONTO...
ANDIA-MO.


RNNK?
VMMMMMM!

KROOM

WROK!
MANI SUL VOLANTE!
SUL VOLANTE!
AAAHHH!
FRENA! SCHIACCIA IL FRENO!
QUAL È IL FRENO?!
SKRRGGG!!


SKREECH!!
-:HUFF!:-
-:HUFF!:-
-:HUFF!:-
-:HUFF!:-
T'AVEVO DETTO DI NON ANDARE COSÌ FORTE!
NON SAPEVO QUANTO FORTE DOVEVO PREMERE! ARRIVO A MALAPENA AI PEDALI, PAPÀ! NON È COLPA MIA.
IO NON VOLEVO NEMMENO FARLO!

TI AVEVO DETTO CHE NON LO VOLEVO FARE! PERCHÉ HAI *INSISTITO?!*
MI SPIACE, CARL. È SOLO CHE PER ME È IMPORTANTE CHE TU *IMPARI* A FARE QUESTE COSE. CHE SUCCEDE SE VENIAMO *SEPARATI?*
DEVI IMPARARE A CAVARTELA ANCHE SENZA DI ME. NON SI SA MAI.
"SEPARATI."
NON *TRATTARMI* COME UN BAMBINO. SO *BENISSIMO* COSA VUOI DIRE... CHE POTRESTI MORIRE.
LO SO CHE NON SEI UN BAMBINO, FIGLIOLO... LO SO.
NON INTENDEVO SPAVENTARTI... MA, PROPRIO PERCHÉ NON SEI UN BAMBINO, LO SAI QUANT'È *PERICOLOSO* STARSENE QUA FUORI ALL'APERTO.
VOGLIO SOLO CHE TU SIA PREPARATO AL *PEGGIO.* TUTTO QUI.
DEVO PULIRE IL PARABREZZA. NON MUOVERTI.
OKAY.

HM.

VADO A CONTROLLARE SE IN QUEL FURGONE CI SONO DELLE SCORTE. TORNO SUBITO.

NON ABBIAMO ABBASTANZA BENZINA?

NON TUTTE LE TANICHE SONO PIENE. CI VORRÀ UN ATTIMO... ENTRA IN MACCHINA.

HHHH.

YEAAAHH!
GRRAAGGH!
CARL!
KRRGG!
HUURGGH!
AHHH!
AAGGGHH!
AAAAGGGH!
FWAP!
FWAP!

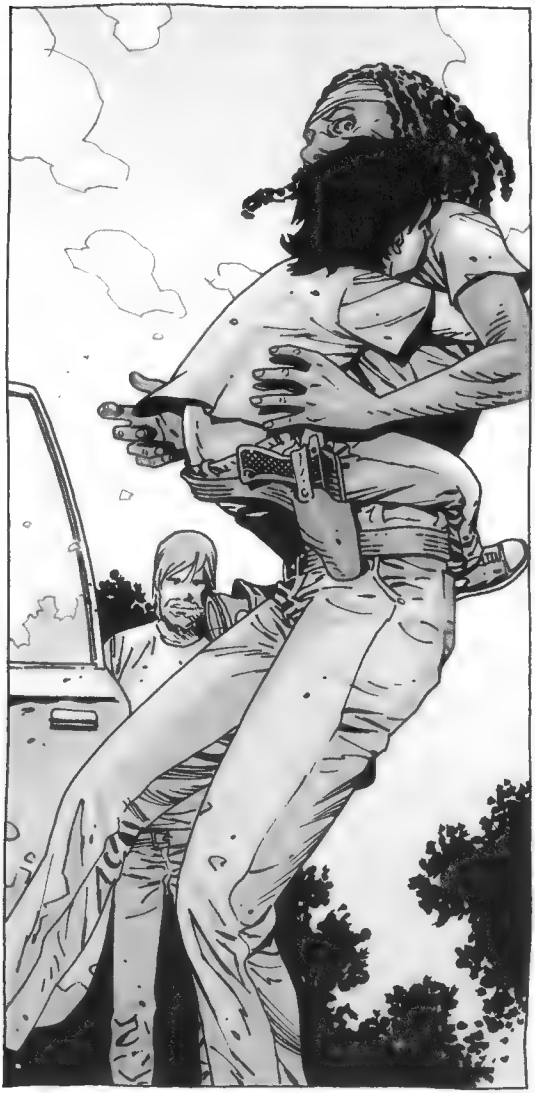
SHUKK!
YOUNGB

SHUNK!

UNGH.

CARL?
STAI BENE?

CARL?



CIAO.

TYREESE... LUI È...
LO SO.
SCUSA SE SONO TROPPO PESANTE.
IO... GRAZIE PER AVERMI SALVATO.
SONO FELICE CHE TU STIA BENE.
E IO SONO FELICE CHE STIA BENE TU.
AVETE UNA META, RAGAZZI?

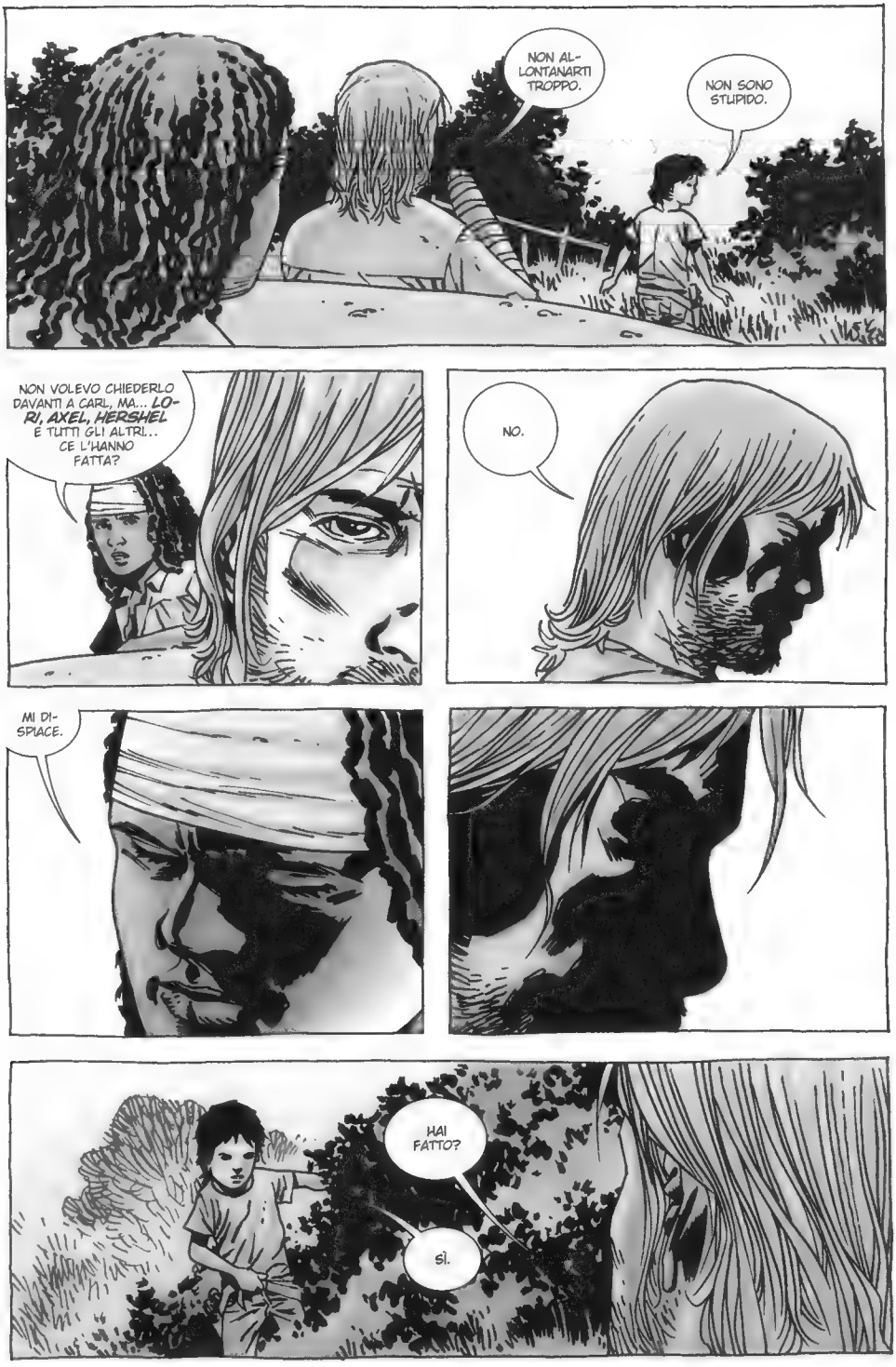
PIÙ CHE ALTRO STIAMO CERCANDO UN POSTO SICURO.
PENSAVAMO DI FERMARCI ALLA FATTORIA DI HERSHEL PER UN PO'... A DARE UN'OCCHIATA E CONTROLLARE SE È IN BUONE CONDIZIONI.
A VEDERE SE È SICURA.
IO STAVO SEGUENDO UNA PISTA. HO VISTO IL CAMPER ALLA PRIGIONE. LE TRACCE D'OLIO PORTAVANO VERSO IL BOSCO.
HO PERSO LA TRACCIA QUASI SUBITO, MA HO CONTINUATO A CAMMINARE IN QUESTA DIREZIONE. LA FATTORIA CHE DICI È VICINA?
TRACCE DEL CAMPER?
ANDREA POTREBBE ESSERE SOPRAVVISSUTA ALL'IMPATTO.
POTEVA TRATTARSI DI CHIUNQUE. IN REALTÀ LI STAVO SEGUENDO PER UCCIDERLI, NEL CASO NON FOSSERO STATI DEI NOSTRI.
PAPÀ, POTRESTI...
CI PENSO IO.

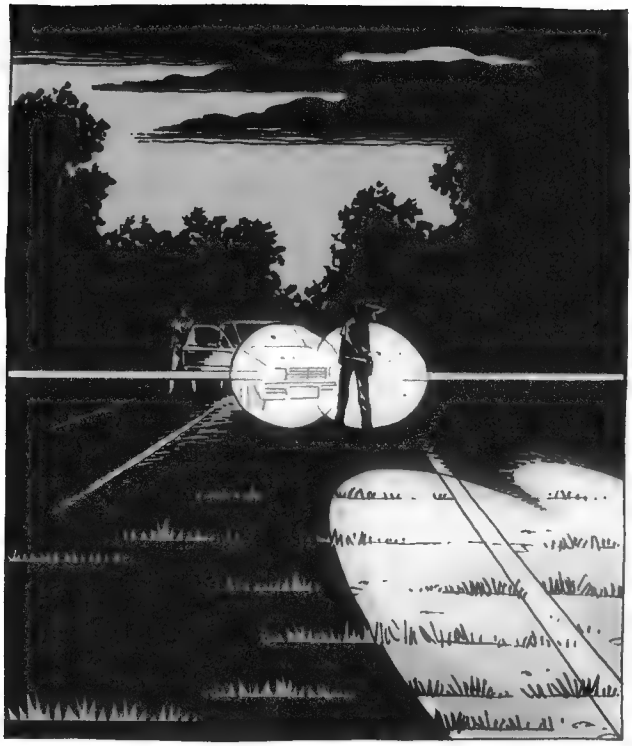
RUUUUUUGH!
SVASSH!
FAREMMO MEGLIO A DARCI UNA MOSSA.
VI DISPIACE SE MI UNISCO A VOI?
NON DEVI NEMMENO CHIEDERE.

PAPÀ, PUOI FERMARTI?
CHE C'È CARL? COS'HAI VISTO?

DEVE FARE PIPÌ.
PAPAAÀ!

SCUSA, MA TANTO SE LO SAREBBE IMMAGINATO VEDENDOTI ANDARE NEL CAMPO.
SÌ, VABBÈ...


NON ALLONTANARTI TROPPO.
NON SONO STUPIDO.
NON VOLEVO CHIEDERLO DAVANTI A CARL, MA... LORI, AXEL, HERSHEL E TUTTI GLI ALTRI... CE L'HANNO FATTA?
NO.
MI DISPIACE.
HAI FATTO?
SÌ.



CAZZO!
CALMATI..., SPAVENTERAI CARL.

MAGARI POTESSI SPAVENTARLO E BASTA. HO FOTTUTO TUTTO ALLA GRANDE.
CREDEVO DI TROVARLA PRIMA CHE FACESSE BUIO... CHE AVREMMO AVUTO TEMPO. CREDEVO CHE FOSSIMO VICINI.
SIAMO NELLA MERDA.

VA TUTTO BENE. NON ABBIAMO TROVATO LA CASA DI HERSHEL. LA TROVEREMO DOMANI.

PENSAVO CHE FOSSE QUI INTORNO... PER QUESTO NON MI SONO FERMATO IN QUELLA CASA QUALCHE CHILOMETRO PIÙ INDIETRO.
ANCHE SE TROVIAMO LA CASA DI HERSHEL ADESSO, CON IL BUIO, NON POTREMO PERLUSTRARLA NÉ DORMIRCI DENTRO.
NON SAREBBE PRUDENTE.

ALLORA RESTIAMO QUA FUORI.
QUA FUORI SIAMO PRATICAMENTE INDIFESI. MA COSA AVEVO IN TESTA? NON CE LA FACCIO. NON POSSO PIÙ ANDARE AVANTI COSÌ.
FORSE TU TE LA SEI CAVATA BENE QUA FUORI, MA IO NON POSSO METTERE IN PERICOLO CARL... NON DOPO QUELLO CHE È SUCCESSO. NON POSSO CORRERE RISCHI DEL GENERE.

QUALI RISCHI? DORMIREMO IN ALTO. CARL PUÒ STENDERSI DENTRO E NOI DUE FAREMO A TURNO SUL CASSONE. UNO DORME E L'ALTRO FA LA GUARDIA.
SE C'È QUALCUNO SULLA STRADA, STARÀ ATTENTO ALLE ALTO ABBANDONATE... E NOI SENTIREMO LA PUZZA DEI VAGANTI DA UN MIGLIO DI DISTANZA.
CALMATI RICK. L'INSICUREZZA NON È DA TE.
GRAZIE.
SGOMBRO IL RETRO DEL PICKUP. LE SCORTE POSSONO STARE PER TERRA DURANTE LA NOTTE.

LO SVEGLIAMO?

NO. LASCIAMOLO DORMIRE. NON HA DORMITO MOLTO DA QUANDO...

COS'È SUCCESSO AGLI ALTRI, RICK? COM'È ANDATA? LO SO CHE NON È FACILE, MA DEVO SAPERLO.

DOPO CHE IL GOVERNATORE ERA TORNATO CON TYREESE, CI HANNO ATTACCATO DI NUOVO. A UN CERTO PUNTO... HANNO ABBATTUTO IL RECINTO COL CARRO E...
E...
SCUSAMI. NON CREDO DI FARCELA ADESSO.
SCUSAMI TU. NON AVREI NEMMENO DOVUTO TIRAR FUORI IL DISCORSO.
NON CAPISCI. È STATA UNA MIA DECISIONE... SONO IO IL RESPONSABILE. È TUTTA MIA LA...
CLOPP! CLOPP!
MA CHE...?

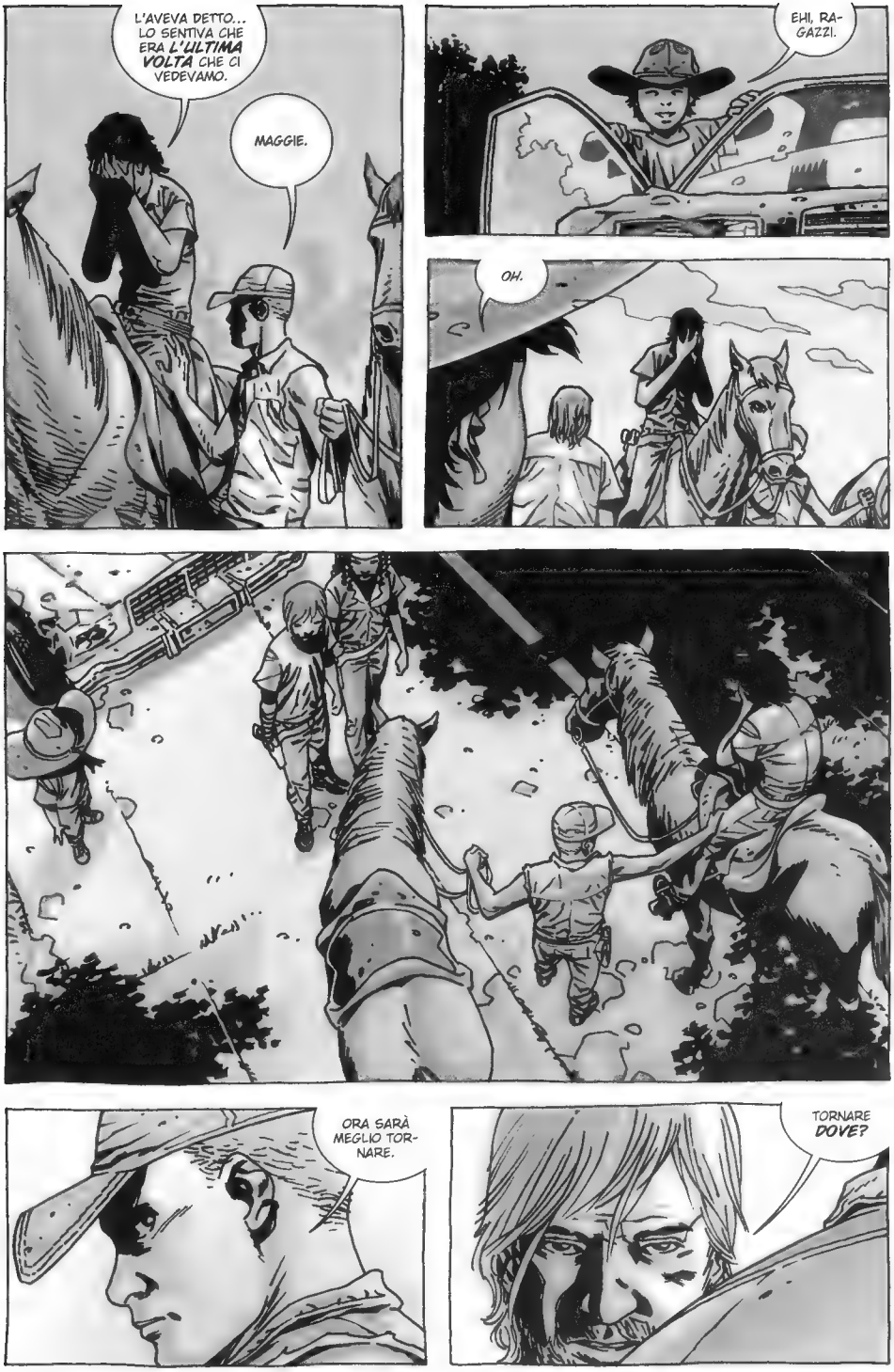
EHI RICK, SONO IO... GLENN!
NON VORRAI MICA SPARARMI?

GLENN!
OH, MIO DIO!
GLENN! MAGGIE!
È COSÌ BELLO RIVEDERVI, RAGAZZI!

RICK.
CHE CI FATE QUA FUORI? STATE BENE?

COME STANNO GLI ALTRI? DOVE S...?

MIO PADRE? MIO FRATELLO?


L'AVEVA DETTO... LO SENTIVA CHE ERA L'ULTIMA VOLTA CHE CI VEDEVAMO.
MAGGIE.
EHI, RAGAZZI.
OH.
ORA SARÀ MEGLIO TORNARE.
TORNARE DOVE?

ALLA FATTORIA DI HERSHE. È LÌ CHE STIAMO ADESSO... A POCO PIÙ DI UN CHILOMETRO DA QUI.
FACCIAMO STRADA. VOI VENITECI DIETRO.
VIENI CARL...
EHI, RICK!
È BELLO VEDERTI DI NUOVO, AMICO.

PER LA MISERIA!

OK, RAGAZZI... PAUSA. CHE SUCCEDE? GLENN E MAGGIE STANNO TORNANDO?

EH, SÌ. DIREI PROPRIO DI SÌ.
PER TORNARE STANNO TORNANDO.

UH? CHE INTENDI...

CHE MI VENGA...

MAGGIE? STAI BENE?
MAGGIE?

CHE SUCCEDE?
CREDO CHE DOVRETE BADARE A SOPHIA AL POSTO NOSTRO STANOTTE.

SOPHIA È QUI?

RICK, IO... MI DISPIACE TANTO.

ANCHE A ME.

CIAO SOPHIA.
MI SEI MANCATA.
QUELLA È MAGGIE. NON È LA TUA MAMMA.
MIA MAMMA STA PIANGENDO NELLA STANZA DI LÀ. NON È MICA MORTA.
È GIUSTO ESSERE TRISTI. TUTTI E DUE NON ABBIAMO PIÙ LA MAMMA ADESSO.
ORA SO COME TI SENTI.

SÌ, INVECE. È LA MIA MAMMA... E NON È MORTA.
TI RICORDI DI ME?
CERTO CHE MI RICORDO DI TE, CARL.
SEI LA MIA PERSONA PREFERITA IN TUTTO IL MONDO.
IO TI AMO!
UHM.

SOPHIA È MATTA.
COME QUASI TUTTE LE RAGAZZE ALLA SUA ETÀ. TI CI ABITUERAI... E ANDANDO AVANTI SARÀ SEMPRE PEGGIO.
NO. È PROPRIO MATTA. CREDE CHE MAGGIE SIA LA SUA MAMMA. QUELLA VERA NEMMENO SE LA RICORDA.
BEH, FIGLIOLO...
...IL FATTO È CHE LA GENTE REAGISCE AL DOLORE IN MODI DIVERSI. FORSE SOPHIA SOFFRE TROPPO QUANDO RICORDA SUA MADRE E PERCIÒ EVITA DI FARLO.
È UNA COSA STUPIDA.
NO, DANNAZIONE... NON LO È... E TU DI CERTO NON DOVRESTI PENSARLA COSÌ.
SIAMO CIRCONDATI DALLA MORTE. LA GENTE ATTORNO A NOI MUORE DI CONTINUO... IL PUNTO È CHE È DIVENTATA UNA COSA A CUI CI SIAMO ABITUATI.
NON È BELLO CRESCERE IN UN MONDO DEL GENERE. NON È BELLO VIVERCI... E NON SOPPORTO L'IDEA CHE QUESTO SIA IL SOLO MONDO CHE TI RIMANE.
MA QUELLA BAMBINA... QUELLA POVERA BAMBINA, NE HA GIÀ PASSATE FIN TROPPE PER DOVERSI ANCHE PREOCCUPARE DI CIÒ CHE TU PENSI DI LEI... E, PER DIO, SE COMPORTARSI COSÌ LA FA STARE MEGLIO, TU LO DEVI ACCETTARE E BASTA.
INTESI?

SÌ.
CREDO.
SOPHIA È TUA AMICA, CARL. HA PERSO SUO PADRE E SUA MADRE E STA CRESCENDO CON DEGLI ESTRANEI.
SII GENTILE CON LEI. È TUTTO QUELLO CHE TI CHIEDO. FALLO PER ME.
LO FARÒ. MI PIACE COMUNQUE... È SOLO CHE PENSAVO CHE FOSSE STRANA. MI DISPIACE.
VAI A LETTO ANCHE TU?
NO. HO ANCORA UN PO' DI COSE DA FARE PRIMA DI DORMIRE, MA ANDRÀ TUTTO BENE. SIAMO AL SICURO QUI.
NON PREOCCUPARTI.
PERCHÉ DEVO GIÀ ANDARE A DORMIRE? FUORI NON È NEMMENO BUIO.
È ESTATE E TU SEI SOLO UN RAGAZZINO. HAI BISOGNO DI DORMIRE.
TRA UN PAIO D'ORE SARÒ NEL LETTO ACCANTO AL TUO A RUSSARE COME UN GHIRO.
RESTEREMO QUI?
SÌ. ALMENO PER UN PO'.

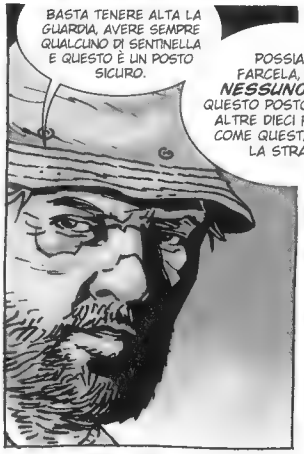
CARL DORME?
NON ANCORA MA NON CI VORRÀ MOLTO. PER QUANTO PROVI A RESTARE SVEGLIO, TRA UN MINUTO CROLLERÀ.

SOPHIA HA UN SACCO DI PROBLEMI, MA IL SONNO NON È TRA QUESTI. SI ADDORMENTA TUTTE LE SERE ALLA STESSA ORA.
TU STAI BENE?

NO, NATURALMENTE NO... MA CHI È CHE STA BENE? TIRO AVANTI, COME FANNO TUTTI.
COME PROCEDONO LE COSE QUI?

TRANQUILLE. OGNI GIORNO ARRIVANO ALCUNI VAGANTI, UNA MEZZA DOZZINA AL MASSIMO. CE NE **SBARAZZIAMO** PRIMA CHE ARRIVINO A QUELLA SPECIE DI RECINTO CHE AVEVA COSTRUITO HERSHEL.
A PARTE QUESTO... TUTTO TRANQUILLO.

VI PIACE QUI? PENSATE DI RESTARE?


BASTA TENERE ALTA LA GUARDIA, AVERE SEMPRE QUALCUNO DI SENTINELLA E QUESTO È UN POSTO SICURO.
POSSIAMO FARCELA, RICK. **NESSUNO** VUOLE QUESTO POSTO. CI SONO ALTRE DIECI FATTORIE COME QUESTA LUNGO LA STRADA.

ORMAI A PREOCCUPARMI NON SONO PIÙ I MORTI.

STAREMMO TUTTI BENE SE FOSSIMO VENUTI VIA CON VOI.
NON PUOI PENSARLA COSÌ. SMETTILA PRIMA CHE QUESTA COSA TI DISTRUGGA. HAI UN FIGLIO A CUI PENSARE... NON PUOI PERMETTERTI DI SENTIRTI IN COLPA.
NON SAI QUEL CHE SAREBBE SUCCESSO... E POTREMMO STARE SEDUTI QUI TUTTA LA NOTTE A PENSARCI E RIPENSARCI. SE FOSSIMO RIMASTI NELLE VICINANZE DI ATLANTA, AVREBBERO FINITO PER SALVARCI?
NON C'È MODO DI SAPERLO. UN BRANCO DI VAGANTI AVREBBE POTUTO INFESTARE QUESTO POSTO MENTRE NON C'ERAVAMO... POTREMMO ESSERE TUTTI MORTI SE FOSSIMO RIMASTI QUI. NON C'È MODO DI SAPERLO.
DIMENTICATI DEI MORTI E CONCENTRATI SUI VIVI. SO CHE ADESSO SAREI MORTO SE NON FOSSE STATO PER TE... LO STESSO VALE PER TUO FIGLIO E PER QUASI TUTTI NOI.
FORSE NON PUOI SAPERE SE LA MORTE DEGLI ALTRI È STATA COLPA TUA, MA TI POSSO ASSICURARE CHE TUTTI QUELLI DI NOI CHE SONO ANCORA VIVI LO DEVONO A TE. QUESTO È UN FATTO.
GRAZIE, DALE.

SO COME CI SI SENTE A PERDERE LA PROPRIA MOGLIE, SE HAI VOGLIA DI PARLARNE...
CERTAMENTE... PIÙ AVANTI.
FORSE PIÙ AVANTI.
GIÀ... NEMMENO IO AVREI ACCETTATO L'OFFERTA AL POSTO TUO.
SIAMO I TIPI CHE NON CONDIVIDONO IL DOLORE, NO? "VERI UOMINI."
MA PERCHÉ SIAMO COSÌ MALEDETTAMENTE STUPIDI?
ALLORA COSA NE PENSI? DOVREMMO RIMANERE QUI?
PENSO CHE HO SMESSO DI PRENDERE DECISIONI. SE VOLETE RESTARE QUI, RESTERÒ. SE PENSATE CHE SIA MEGLIO PARTIRE, PARTIRÒ.
FINCHÉ CARL È AL SICURO MI LIMITERÒ A FARE DA SPETTATORE.

NON M'IMPORTA SE PENSI CHE FOSSE DILI SICURO... ODIO STARE DA SOLA.
MI PIACE QUESTA GENTE E MI IMPORTA DI LORO. IO RIMANGO.
MI PIACE QUI, NON...
UH... MICHONNE?
CON CHI STAI PARLANDO?

CON NESSUNO. NON STAVO PARLANDO.
MICHONNE, TI HO SENTITO PARLARE CON QUALCUNO. STAI SUL SERIO CERCANDO DI MENTIRMI?
STAVO PARLANDO COL MIO FIDANZATO... IL MIO... FIDANZATO MORTO. SO CHE SEMBRA FOLLE... E SO CHE PROBABILMENTE È SOLO LA MIA IMMAGINAZIONE, MA...
...LUI MI PARLA. IL MIO FIDANZATO MI PARLA... E POSSO SENTIRLO CHIARAMENTE, COME SENTO VOI.
LO SO CHE SEMBRA STRANO, MA AIUTA, SAI? A VOLTE IMMAGINO CHE CI SIA LUI AL COMANDO, COME SE MI AIUTASSE... COME SE FOSSE LUI A FARE CERTE COSE, COME SE NON FOSSI IO AD AVERE IL CONTROLLO.
RENDE TUTTO PIÙ FACILE... PIÙ FACILE DA SOPPORTARE.
TU PENSI CHE IO SIA PAZZA.

NO.
AFFATTO.

PERCHÉ HAI UN TELEFONO?

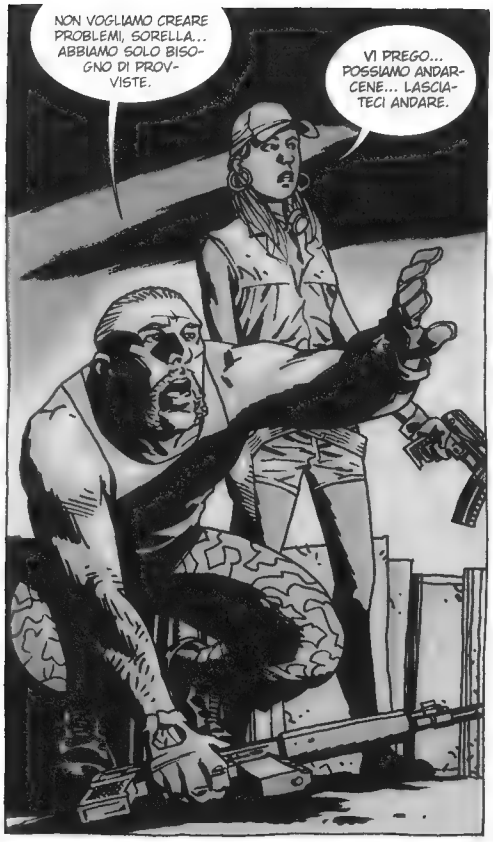
SE ALZASSI QUESTA CORNETTA, ALL'ALTRO CAPO CI SAREBBE MIA MOGLIE A PARLARMI. LA SENTIREI. MI PARLEREBBE, ANCHE QUI, ANCHE ORA MENTRE SONO DAVANTI A TE.
SO CHE LE COSE CHE DICE SONO QUELLE CHE IO PENSO CHE DIREBBE, MA MI SEMBRA LO STESSO DI PARLARE CON LEI.
HO PRESO IL TELEFONO DALLA CASA IN CUI L'ABBIAMO TROVATO, PERCHÉ NON POTEVO SOPPORTARE L'IDEA DI NON POTER PIÙ PARLARE CON LEI... ANCHE SE SO BENE CHE NON È DAVVERO LEI.

OK, ALLORA SIAMO PAZZI TUTTI E DUE.

SEMBRA DI SÌ.

NON DIRÒ NIENTE SE NON LO FAI TU.
ANDATA.

BLAM!
COS...?!
CHE SUCCEDE?
NON LO SO... RESTA QUI!
OK, QUELLO ERA UN COLPO D'AVVERTIMENTO. COL PROSSIMO VI APRO UN BUCO IN TESTA.
BUTTATE LE ARMI... SUBITO!


NON VOGLIAMO CREARE PROBLEMI, SORELLA... ABBIAMO SOLO BISOGNO DI PROVVISTE.
VI PREGO... POSSIAMO ANDARCENE... LASCIATECI ANDARE.

NO! CI SERVONO LE PROVVISTE. NON ANDIAMO DA NESSUNA PARTE.

PRENDI LE LORO ARMI. PERQUISISCILI.
NON VOGLIO CORRERE NESSUN RISCHIO.

MA COS...?!

CHI DIAV... *NESSUNO SI MUOVA!*

L'HA GIÀ DETTO LA TUA AMICA SUL TETTO.

HU-UNNGH!
I'D RATHER BE PLAYING COSMIC ENCOUNTER
WHUMP!
OH, CAZ-ZO!

GRUGH.
OH, DIO...
OH, DIO...
CI PENSO IO, FIGLIOLO.
GRAAGH!
KRAK!
SHUKK!

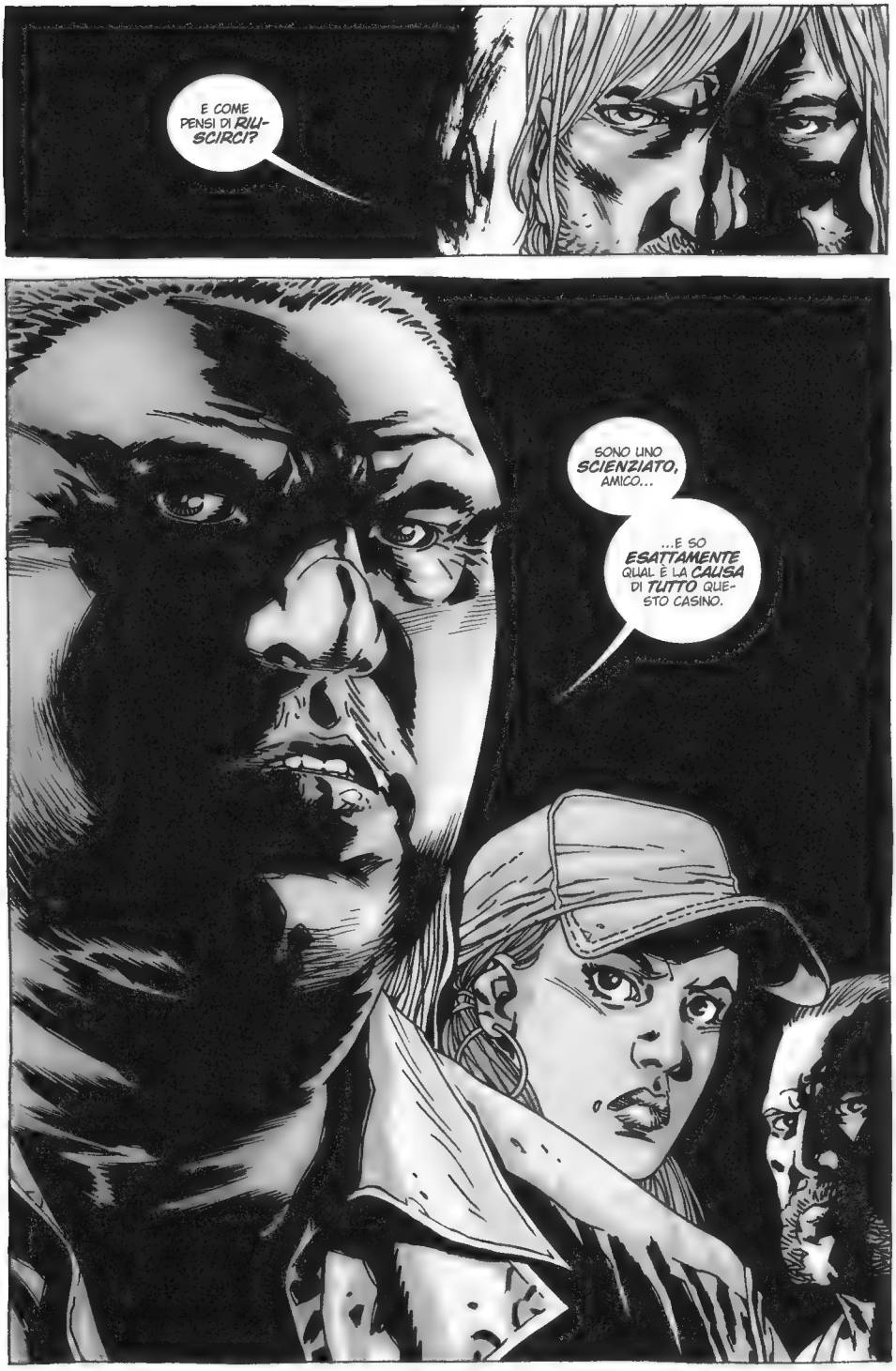
UNGH.
HM.
WROKK!
GOOM!
GOOM! GOOM! GOOM!
GIÙ LE ARMI... TUTTE QUANTE!
VUOI SPARARMI? AVETE UN ACCAMPAMENTO FISSO E TU VUOI SPARARMI? E IL TUO AMICO CHE VOLEVA PRENDERE IL MIO MITRA... L'AVREBBE USATO?
MOLTO FURBO.
PIANTALA DI PARLARE A VANVERA E DIMMI CHI SIETE E CHE DIAVOLO VOLETE.

C'È UN RAGGIO ATTORNO A QUESTO POSTO, UN LIMITE OLTRE IL QUALE IL SUONO NON PUÒ ARRIVARE. IMMAGINATEVI QUEST'AREA COME UNA RETE. TUTTE LE VOLTE CHE CAUSATE UN RUMORE FORTE COME UNO SPARO, PRENDETE TUTTI I MORTI IN QUELLA RETE...
...E LI GUIDATE QUI.
SE CONTINUATE AD USARE LE ARMI CON TANTA NONCURANZA, ALLA FINE VERRETE SOPRAFFATTI. NON AVETE INCONTRATO NESSUN GREGGE FINORA?

CHIUDI IL BECCO E DI' AL TUO AMICO BIKER DI GETTARE IL COLTELLO.
POTETE DARVI UNA CALMATA TUTTI QUANTI E DIRMI COSA VOLETE? PERCHÉ SIETE QUI?

SONO IL SERGENTE ABRAHAM FORD. I MIEI COMPAGNI SONO ROSITA ESPINOSA E IL DOTTOR EUGENE PORTER. SIAMO IN MISSIONE E SIAMO QUI PERCHÉ ABBIAMO BISOGNO DI FARE RIFORNIMENTO... CIBO, TUTTO CIÒ DI CUI POTETE FARE A MENO... E MAGARI ANCHE UN PO' DI PIÙ, SE POSSO ESSERE SCHIETTO.
DIPENDESSE DA ME, VI CARICHEREI TUTTI SUL CAMION E VI PORTEREI CON NOI... PIÙ SIAMO E PIÙ POSSIBILITÀ ABBIAMO DI ARRIVARE VIVI A WASHINGTON.

WASHINGTON? PERCHÉ VOLETE ARRIVARE FIN LAGGIÙ?
SE C'È UN POSTO PROTETTO E SICURO, QUELLO È WASHINGTON... LÌ ERANO PREPARATI ALLE CATASTROFI... PROBABILMENTE STANNO MEGLIO DI TUTTI GLI ALTRI. ERO IN CONTATTO CON LORO NEI PRIMI GIORNI DEL DISASTRO.
SE VOGLIAMO RIBALTARE LA SITUAZIONE, ABBIAMO BISOGNO DI LORO.


E COME PENSI DI RIUSCIRCI?
SONO UNO SCIENZIATO, AMICO...
...E SO ESATTAMENTE QUAL È LA CAUSA DI TUTTO QUESTO CASINO.

CAUSA?
COSA VUOI DIRE? QUALE CASINO?
SONO UNA DELLE DIECI PERSONE CHE, QUANDO È INIZIATA L'EPIDEMIA, ERANO AL LAVORO SU UN PROGETTO PER MAPPARE IL GENOMA UMANO. NON SI TRATTAVA DI RICERCHE MEDICHE PER IL MIGLIORAMENTO DELLA QUALITÀ DELLA VITA. NOI PROGETTAVAMO ARMI... SVILUPPAVAMO MALATTIE CHE AVREBBERO COLPITO SOLO LE PERSONE CON UNA CERTA... PROVENIENZA GEOGRAFICA.
CIÒ CHE FACEVAMO ERA IMPORTANTE. IO AVEVO ACCESSO AI PIÙ ALTI LIVELLI DI COMUNICAZIONE CON I CAPI DI STATO.
SO ESATTAMENTE PERCHÉ I MORTI HANNO INIZIATO A CAMMINARE, AMICO...
...E SO CHE WASHINGTON HA IN FUNZIONE LE INFRASTRUTTURE NECESSARIE. PERCIÒ, QUANDO LÀ SAPRANNO CIÒ CHE SO IO, POTRANNO FERMARE QUESTA FACCENDA UNA VOLTA PER TUTTE.

UH...
...CHE COSA?!
È UNA SPECIE DI SCHERZO PER CASO?
L'AMICO QUI ERA IN CONTATTO CON WASHINGTON. SA COSA STA SUCCEDENDO.
POTETE PARLARE CON QUELLI DI WASHINGTON?
PRIMA SÌ. CREDO CHE UNO DEI LORO TRASMETTITORI SIA ANDATO... E ORA NON RIESCONO PIÙ A COMUNICARE A LUNGA DISTANZA.
PIÙ O MENO OGNI CENTINAIO DI MIGLIA, ACCENDO LA RADIO PER UN PO'... PER RISPARMIARE LE BATTERIE.
SIAMO VENUTI QUI DA HOUSTON... È STATO UN VIAGGIO DANNATAMENTE LUNGO. STIAMO CERCANDO DI ARRIVARE ABBASTANZA VICINI DA RICEVERE UN SEGNALE.

IL FATTO È CHE NON CE LA FAREMO DA SOLI. CI SERVE AIUTO. PER DIRE, SE TROVASSIMO UN CAMION CHE BLOCCA LA STRADA DOVREMMO MUOVERCI A PIEDI.
NON SIAMO ABBASTANZA PER SPOSTARE UN'AUTO DALLA STRADA... O PER RESPINGERE UN GREGGE SE NE INCONTRASSIMO UN ALTRO.
È LA SECONDA VOLTA CHE PARLI DI UN GREGGE. MA CHE DIAVOLO È...
ASPETTA UN MINUTO.
QUESTO FIGLIO DI PUTTANA HA DETTO CHE SA COSA HA GENERATO I VAGANTI E COME FERMARLI UNA VOLTA PER TUTTE?
SÌ, È CIÒ CHE HO DETTO.
ALLORA PERCHÉ NON ILLUMINI ANCHE NOI PRIMA DI PORTARTI L'INFORMAZIONE NELLA TOMBA?
ANDREA!
NON RENDERE TUTTO PIÙ DIFFICILE!

TU CONTINUI A TENERE QUELL'ARMA PUNTATA SUL MIO AMICO MENTRE NOI CI LIMITIAMO A PARLARE. ORA DEVO DIRE LA MIA.
TI AVVERTO... STAI INDIETRO.
THWACK!
ADESSO SAI PERCHÉ.
PKOW!
RISPONDERÒ PRIMA ALLA DOMANDA DEL TIZIO MUTILATO... PIÙ CHE ALTRO PERCHÉ L'HA CHIESTO CON GENTILEZZA E SENZA PUNTARMI UN'ARMA ADDOSSO.
"COS'È UN GREGGE?"

IL COLPO CHE HO APPENA SPARATO È STATO SENTITO IN TUTTE LE DIREZIONI, PER UNA DISTANZA DANNATAMENTE LUNGA. DUE MIGLIA? TRE? NE SO UN CAZZO IO... MA DI CERTO È ARRIVATO LONTANO.
VISTO CHE VOI CAZZONI SEMBRATE NON AVER PRESTATO ATTENZIONE ALL'INFERNO SULLA TERRA IN CUI VIVIAMO DA UN ANNO A QUESTA PARTE, LASCIATE CHE VI SPIEGHI COME FUNZIONA ADESSO IL MONDO.
TUTTI I PUTRIDI MORTI VIVENTI CHE HANNO SENTITO LO SPARO ORA SI STANNO MUOVENDO PER SEGUIRE QUELLO SPARO. PERCHÉ QUELLO SPARO SIGNIFICA GENTE... E LA GENTE SIGNIFICA CARNE.
ALCUNI DI LORO SONO VICINI E POTREBBERO ARRIVARE IN QUESTA ZONA. VISTO CHE IL VOSTRO È UN ACCAMPAMENTO FISSO, QUESTO È UN PROBLEMA.
GRAN PARTE DI LORO NON SONO IN GRADO DI ANDARE DRITTI E SONO STUPIDI COME SOMARI... PERDERANNO PRESTO INTERESSE O SI DIRIGERANNO DALLA PARTE SBAGLIATA.
MA A VOLTE... NON SEMPRE... UNO PASSA VICINO A UN ALTRO E QUELLO SI ALZA E LO SEGUE. POI QUEI DUE NE INCONTRANO ALTRI. ANCORA E ANCORA E ANCORA... CAPITE DOVE VOGLIO ARRIVARE?
FORMANO UN GROSSO GRUPPO E, A VOLTE, UNO DI QUESTI GRUPPI NE INCONTRA UN ALTRO... E SI UNISCONO. IL RISULTATO È CHE, ALLA FINE, AVREMO UN CENTINAIO DI FOTTUTI NON MORTI CHE CONTINUANO A CAMMINARE SEGUENDO UN RUMORE DI CUI TUTTI SI SONO DIMENTICATI.
CAMMINANO PERCHÉ GLI ALTRI CAMMINANO... E GLI ALTRI CAMMINANO PERCHÉ TUTTI CAMMINANO... SONO DANNATAMENTE STUPIDI.
MA QUESTI FOTTUTI E GIGANTESCHI GRUPPI DI ZOMBIE... VOI LI CHIAMATE VAGANTI, NO? NON MALE. QUESTI FOTTUTI GRUPPI SI CHIAMANO GREGGI. O ALMENO COSÌ LI CHIAMIAMO NOI.
E PORTANO SOLTANTO GUAI!

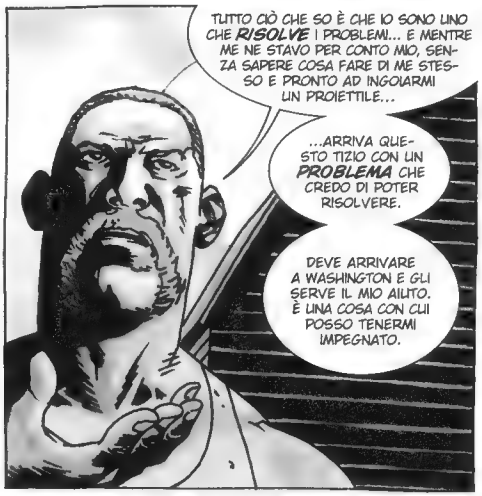
E ORA, PER RISPONDERE ALLA DOMANDA DI MISS TI APRO UN BUCO IN FRONTE...
VAFFAN-CULO.
ALTRETTANTO. EUGENE, QUALE SAREBBE STATA LA TUA RISPOSTA SE NON FOSSI STATO COSÌ IMPEGNATO A EVITARE DI FARTELA NEI PANTALONI?
NON POSSO DIRLE NIENTE. È TUTTO TOP-SECRET.
È TOP-SECRET. NON HA MAI DETTO NIENTE A NOI E, CAZZO, NON PUÒ CERTO DIRLO A VOI. ORA, SO COSA STATE PENSANDO... QUESTO TIZIO È PAZZO... SONO TUTTI PAZZI. CHI CAZZO SEGUIREBBE QUESTO FOTTUTO IDIOTA FINO A WASHINGTON SENZA AVERE LA MINIMA IDEA DI COSA CAZZO DEVE RIFERIRE DAVVERO?
E AVETE RAGIONE A PENSARLO... PERCHÉ È QUELLO CHE HO PENSATO IO DI EUGENE QUANDO L'HO INCONTRATO LA PRIMA VOLTA. MA CHE GRAN PEZZO DI MERDA... ECCO COSA HO PENSATO.
MA MI SBAGLIAVO.
PERCHÉ QUANDO SFREGHERÀ UN AGO SU UN PEZZO DI STOFFA PER COSTRUIRE UNA BUSSOLA O VI FARÀ PASSARE IL MAL DI TESTA MASSAGGIANDOVI UNA TEMPIA COL POLLICE, INIZIERETE A CAPIRE CHE EUGENE È UN FIGLIO DI PUTTANA DAVVERO IN GAMBA.
SPERO CHE VOI NON SIATE UN BRANCO DI FIGLI DI PUTTANA STUPIDI... PERCHÉ EUGENE QUI DI SICURO NON È PAZZO.
LA COSA STRANA DEI FIGLI DI PUTTANA IN GAMBA È CHE, A VOLTE, SEMBRANO FIGLI DI PUTTANA PAZZI AI FIGLI DI PUTTANA STUPIDI...

MA CHI DIAVOLO TI CREDI DI ESSERE?! NON PUOI VENIRE QUI E FARE LO SPACCONE IN QUESTO MODO.
TU NON HAI LA PIÙ PALLIDA IDEA DI QUELLO CHE ABBIAMO PASSATO!
SENTI, FACCIA DA CAZZO... AVEVO UN FIGLIO DI OTTO ANNI, UNA BAMBINA DI SEI E UNA EX MOGLIE CHE NON MI VOLEVA PIÙ VEDERE MA CHE, ONESTAMENTE, IO AMAVO ANCORA. PER QUANTO INCASINATA FOSSE, AVEVO UNA FAMIGLIA!
E ADESSO NON CE L'HO PIÙ!
POTREMMO METTERCI SEDUTI A CONFRONTARE GLI ORRORI CHE ABBIAMO AFFRONTATO MA NON MI SENTO CHE SIAMO GIÀ COSÌ INTIMI DA METTERMI A PIANGERE SULLA TUA SPALLA.
QUINDI VAFFANCULO!
NON È SEMPRE COSÌ... DI SOLITO È MOLTO PIÙ GENTILE.
DANNAZIONE ABRAHAM... NON VOGLIAMO LITIGARE CON QUESTE PERSONE.
SENTITE... SE NON VOLETE UNIRVI A NOI E ALLA NOSTRA MISSIONE, VA BENE. MA NON AVETE NIENTE DA DARCI? TRA LE ALTRE COSE, CI FAREBBE DAVVERO COMODO AVERE UN PO' DI CIBO E DI MUNIZIONI IN PIÙ.
NO, AL DIAVOLO LE SCORTE! CAZZO, SE RESTANO QUI SONO PRATICAMENTE MORTI!! DOBBIAMO FICCARGLI IN TESTA UN PO' DI BUON SENSO.
EHI, DATTI UNA CALMATA, AMICO. ABBIAMO DEI BAMBINI QUI. VEDI DI NON FARE LO STRONZO.

OK, OK... HAI RAGIONE. SCUSATEMI.
SPERO CHE ABBIATE CAPITO CHE NON SIAMO QUI PER FARVI DEL MALE. A PARTE LE SCENATE DELLA SFREGIATA QUI, MI SEMBRATE TUTTI GENTE A POSTO... PERCIÒ VI AFFIDEREMO TUTTE LE NOSTRE ARMI, A PATTO CHE CI CONCEDIATE DI RIPOSARE PER UNA NOTTE.
D'ACCORDO?
SE NON ALTRO POTREMO CONFRONTARE LE NOSTRE ESPERIENZE... VEDERE SE POSSIAMO IMPARARE QUALCOSA GLI UNI DAGLI ALTRI.
NON SAPREI... VOI CHE NE DITE?
SE VE NE STATE PER CONTO VOSTRO E NON TENTATE NIENTE DI STRANO, NON C'È PROBLEMA.
COME VOLETE.
FANTASTICO. NON È CHE, PER CASO, AVETE UN PO' DI BIRRA?
GIURO, FAREI QUALSIASI COSA PER UNA BIRRA.
SPIACENTE, NON NE ABBIAMO PIÙ.
MA, NEL CASO, NE TENGO CONTO.
FATEMI VEDERE QUESTO CAZZO DI POSTO ALLORA.
SEMBRA CARINO.

HAI DORMITO BENE? CHE NE PENSI DEL POSTO?
PENSO CHE DOVREI SCUSARMI PER AVERTI COLPITA IERI SERA. ODIO FARLO QUINDI... SCUSA
NON AVRESTI SPARATO A EUGENE. ADESSO LO SO.

NON ESSERNE COSÌ SICURO.
BEH, QUAL È IL TUO SCOPO? STAI SOLO AIUTANDO QUEL TIPO AD ARRIVARE A WASHINGTON? NON SEI NEMMENO SICURO DI COSA CI SIA LAGGIÙ, NO?
CHE SUCCEDE SE MORITE TUTTI DURANTE IL VIAGGIO?


TUTTO CIÒ CHE SO È CHE IO SONO UNO CHE RISOLVE I PROBLEMI... E MENTRE ME NE STAVO PER CONTO MIO, SENZA SAPERE COSA FARE DI ME STESSO E PRONTO AD INGOIARMI UN PROIETTILE...
...ARRIVA QUESTO TIZIO CON UN PROBLEMA CHE CREDO DI POTER RISOLVERE.
DEVE ARRIVARE A WASHINGTON E GLI SERVE IL MIO AIUTO. È UNA COSA CON CUI POSSO TENERMI IMPEGNATO.

MI AIUTA A NON IMPAZZIRE, CREDO.
OH, CAZZO.

CHE C'È?

CAZZO... DAVVERO, CAZZO.
ODIO AVER RAGIONE.

GUH.

CHIAMA I TUOI AMICI E DÌ LORO DI PRENDERE DEI MARTELLI, DELLE ASCE O ROBA DEL GENERE... GIUSTO NEL CASO MI SERVISSE UNA MANO.
PRENDO IN PRESTITO IL TUO FORCONE.
HU-UNGH!
WROKK!

WHUDD!
UNGH!
WRAMM!
WHUMP!
UMPF!
CAZZO.
SHUKK!

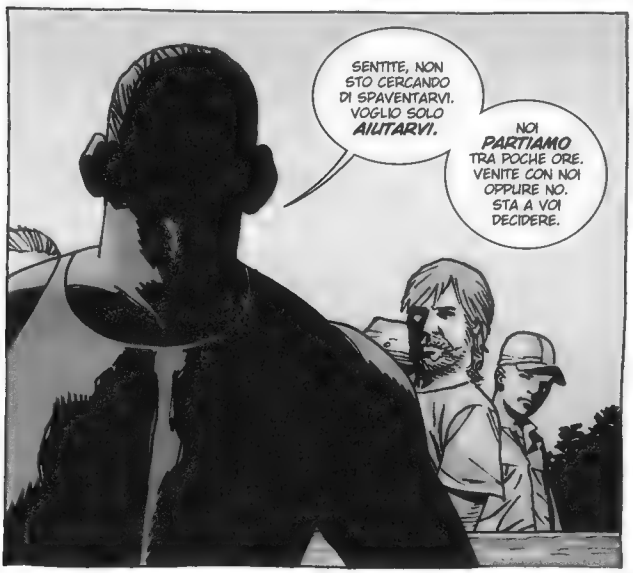
GRUGH!
SGLIKK!
SONO SUBITO DA TE.
SHKKK!
ABRAHAM, FATTI DA PARTE!
NON PROVARE A TIRARE QUEL GRILLETTO!
CI PENSO IO!

SHLKK!
STUPIDO CAZZONE!
THROKK!
GRUGHN!
NON MI SONO SCORDATO DI TE.

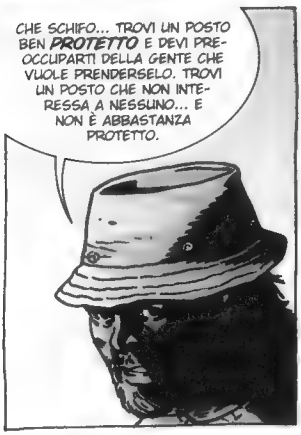
CLUNK!
WHUMP!
UNNF!
WROK!
ECCO. QUESTO È SOLO L'INIZIO.
QUESTA È SOLO LA PRIMA ONDATA... DIAVOLO, FORSE QUESTI TIZI SEGUIVANO UN ALTRO COLPO DI FUCILE, UNO CHE AVEVANO SENTITO GIÀ DA PRIMA... E IL MIO GLI HA SOLO CONFERMATO LA DIREZIONE.
GENTE, QUI NON SIETE AL SICURO.
SKUKK!

COSA VI DICEVANO DI FARE DA PICCOLI SE VI FOSTE PERSI IN UN BOSCO? DI STARE TUTTI IN UN SOLO POSTO. E PERCHÉ VE LO DICEVANO? PERCHÉ COSÌ LA GENTE CHE VI STAVA CERCANDO VI AVREBBE TROVATO PIÙ FACILMENTE.
BEH, ADESSO TUTTO IL MONDO VI STA CERCANDO, CAZZO.
NON SO QUANTI NE SIANO RIMASTI DI NOI, MA SONO DANNATAMENTE CERTO CHE LORO SONO MOLTI DI PIÙ... E TUTTI LORO VOGLIONO DIVORARVI.

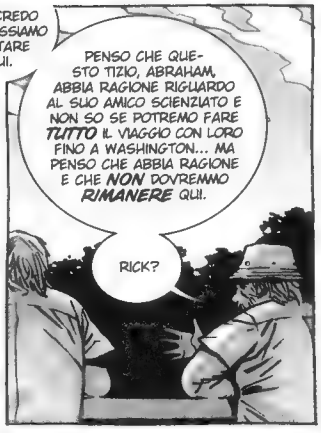
AVETE VISSUTO QUI PER UN PO'... LO VEDETE QUANTO SPESSO VENITE ATTACCATI. A UN CERTO PUNTO, PRESTO O TARDI, NON RIUSCIRETE A RESPINGERE UN ATTACCO COSÌ FACILMENTE.
NON È QUESTIONE DI SE... SOLO DI QUANDO.


SENTITE, NON STO CERCANDO DI SPAVENTARVI. VOGLIO SOLO AIUTARVI.
NOI PARTIAMO TRA POCHE ORE. VENITE CON NOI OPPURE NO. STA A VOI DECIDERE.

NON HA TUTTI I TORTI.
VERO.


CHE SCHIFO... TROVI UN POSTO BEN PROTETTO E DEVI PREOCCUPARTI DELLA GENTE CHE VUOLE PRENDERSELO. TROVI UN POSTO CHE NON INTERESSA A NESSUNO... E NON È ABBASTANZA PROTETTO.

NON CREDO CHE POSSIAMO RESTARE QUI.
GIÀ.


PENSO CHE QUESTO TIZIO, ABRAHAM, ABBIA RAGIONE RIGUARDO AL SUO AMICO SCIENZIATO E NON SO SE POTREMO FARE TUTTO IL VIAGGIO CON LORO FINO A WASHINGTON... MA PENSO CHE ABBIA RAGIONE E CHE NON DOVREMMO RIMANERE QUI.
RICK?

LO CHIEDI A ME? LO STAI DAVVERO CHIEDENDO A ME?
SE DICI CHE RESTIAMO, RESTIAMO. SE DICI PARTIAMO, PARTIAMO.
PER UN PO' LE DECISIONI LE HO PRESE IO E... GUARDA COM'È FINITA. CREDI DAVVERO CHE, DOPO QUELLO CHE È SUCCESSO ALLA PRIGIONE, METTERÒ IN DISCUSSIONE QUELLO CHE DICONO GLI ALTRI?
NON LO FARÒ PIÙ, DALE. PUNTO E BASTA. NON...
NON POSSO.

VA BENE, IO..
IO VADO A DIRLO AGLI ALTRI E SENTO COSA NE PENSANO.

FANCULO. NON VOGLIO PIÙ VEDERE QUESTO POSTO.
MAGGIE?

DICO DAVVERO. NON VOGLIO RICORDARLI, NON VOGLIO PENSARE A LORO. NON VOGLIO NEMMENO PARLARE DI LORO.
VOGLIO SOLO ANDARE VIA... RICOMINCIARE.
DI NESSUNO DI LORO.
SE DALE PENSA CHE DOBBIAMO ANDARCENE DA QUESTO POSTO, ALLORA ANDIAMO.

MA, VOGLIO DIRE... CREDEVO CHE VOLESSI RIMANERE PER VIA DELLA TUA FAMIGLIA... DEI TUOI RICORDI.
CREDEVO CHE VOLESSI RIMANERE.

COS'È CHE HO APPENA DETTO, CAZZO?
NON HO UNA FAMIGLIA. FACCIAMO COME SE NON LA AVESSI MAI AVUTA. TI PREGO.

ADESSO AIUTAMI A FARE I BAGAGLI.

CON LE TENDE E TUTTE LE PROVVISTE AVREMO ABBASTANZA SPAZIO?
CI CREDO.
IN ABBONDANZA. FIDATI DI ME. QUESTO AFFARE È ENORME. ASPETTA DI SALIRCI DENTRO E VEDRAI CHE È ANCHE COMODO... PIÙ COMODO DI QUANTO POSSA SEMBRARE.
CERTO NON QUANDO PIOVE PERÒ.
QUELLO ERA L'ULTIMO?
CREDO DI SÌ.
SE PER TE È LO STESSO, CREDO CHE MONTERÒ SU IN MACCHINA CON RICK E CARL.
VAI PURE. CI SARÀ PIÙ SPAZIO PER NOI.

SONO TUTTI PRONTI?
QUASI. SENTI, PENSI DI AVER POSTO PER UNA PERSONA IN PIÙ?
SÌÌÌÌ!

ECCO LA TUA RISPOSTA. ACCOMODATI DAVANTI. DEVO PARLARE CON CARL PRIMA DI PARTIRE.

FORZA.
NIENTE, FIGLIOLO... VOLEVO SOLO PARLARTI.
COS'HO FATTO?

COSA VUOI FARE?
VOGLIO RESTARE CON TUTTI GLI ALTRI. NON VOGLIO RESTARE DA SOLO.
È QUELLO CHE VOGLIO ANCH'IO. MA, SE **CAMBI IDEA,** DIMMELO. SE VUOI CE NE ANDIAMO **SUBITO.** POTREMMO ANCHE ESSERE PIÙ AL SICURO. DEVI DIRMELO TU.

E TIENI GLI **OCCHI APERTI** SU QUESTE PERSONE **NUOVE,** NON TI LASCERÒ DA SOLO CON LORO, MA TU CONTROLLALI LO STESSO.
SE LI SENTI DIRE QUALCOSA DI STRANO O LI VEDI FARE QUALCOSA DI SOSPETTO... DEVI **DIRMELO** SUBITO, CAPITO?
NON SO ANCORA SE MI **FIDO** DI LORO, MA NON VOGLIO METTERE IN AGITAZIONE TUTTO IL GRUPPO DANDO VOCE ALLE MIE PREOCCUPAZIONI E CONVINCENDOLI A RIMANERE QUI. CHI LO SA? MAGARI SONO BRAVE PERSONE.
ORA, PRIMA DI ANDARE, C'È UN'ULTIMA COSA...

TU NON SEI AL SICURO, CARL.
NON IMPORTA QUANTE PERSONE CI SONO ATTORNO O QUANTO LA ZONA SEMBRI PULITA... NON IMPORTA COSA DICONO GLI ALTRI. NON IMPORTA QUELLO CHE PENSI... NON SEI AL SICURO.
QUELLO CHE STIAMO FACENDO È PERICOLOSO E NON VOGLIO CHE TU PRENDA LA COSA CON LEGGEREZZA. SO CHE SAI QUELLO CHE FAI E SO CHE SEI IN GAMBA, MA BASTA UN SECONDO, CARL.
UN SECONDO ED È TUTTO FINITO.
PERCIÒ DEVI STARE ATTENTO... TUTTO IL TEMPO. NON ABBASSARE MAI LA GUARDIA.
MAI.
PROMETTIMELO.
NON LO FARÒ, PAPÀ.
LO PROMETTO.
ALLORA ANDIAMO... NON VOGLIAMO FARLI ASPETTARE.

SONO PRONTI A PARTIRE?
SEMBRA DI SÌ.
BEH, ALLORA NON FACCIAMOLI ANCORA ASPETTARE.

"Z" come... zombie

di FRANCESCO TEDESCHI

Dopo il lungo *dossier* del volume 7 dedicato alla serie tv di ***The Walking Dead*** e il necessario *stop* del volume scorso (richiesto dalle pagine in più di fumetto), ritorna ***"Z" come... zombie***, l'appuntamento in cui cerchiamo di raccontarvi un po' delle tantissime novità a tema zombie che succedono nel mondo.

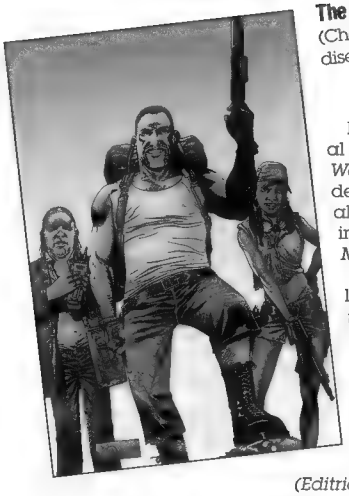
FUMETTO E LETTERATURA

A guardare il panorama di questi ultimi mesi, prende sempre più forma il progetto di ***"Z"*** di creare un catalogo editoriale coerentemente costruito attorno alla figura dei "morti viventi". Infatti, dopo il drammatico e toccante ***Fragile*** di **Stefano Raffaele**, la collana si è arricchita della commedia grottesca de ***Gli zombie che divorarono il mondo***. La serie, scritta da **Jerry Frissen** e disegnata da **Guy Davis**, si compone di due volumi – ma gli autori sono già al lavoro su nuove storie – che reinterpretano con ironia la figura dello zombie, contestualizzandola in una realtà in cui l'infezione ha generato un'orda di morti viventi più vicini al ruolo di vittime che non a quello di carnefici e in cui, spesso, le nefandezze commesse dai viventi superano di gran lunga per efferatezza le azioni dei "poveri" zombie. Insomma, una realtà allucinante e mostruosa, indagata dagli autori con raffinato umorismo e sguardo impertinente all'attualità politica, religiosa e sociale. La nostra, ovviamente.

The Walking Dead n°52
(Charlie Adlard, 2008)
disegno di copertina.

Il primo volume di ***Raise the dead*** firmato da **Leah Moore**, **John Reppion** e **Hugo Petrus**, ha invece inaugurato una zombie-saga nuova di zecca: giunta ormai al secondo ciclo narrativo negli USA (prossimamente anche in Italia sulle pagine della nostra collana), la serie riprende molti spunti del morto vivente *romeriano*, inserendo però diverse variazioni sul tema (*in primis*, quella dei non-morti anche tra gli animali).

Ma i morti viventi sono ormai presenti qua e là nel catalogo di molti editori. E così ***Toe Tags*** *(Planeta De Agostini)* segna l'esordio nel mondo del fumetto del padre dello zombie moderno: creato e sceneggiato infatti da **George A. Romero** in persona nel 2004 partendo da uno *script* inutilizzato per un *sequel* della sua celebre trilogia cinematografica, ***Toe Tags*** narra la vicenda di **Damien**, uno zombie intelligente in grado di ricordare la sua vita precedente e destinato a rivestire un ruolo fondamentale nel destino di un'umanità devastata e minacciata dall'avanzata dei morti viventi. La piccola casa editrice *Allagalla* ha invece portato in Italia ***Rotten*** di **Mark Rahner**, **Robert Horton** e **Dan Hougherty**. La serie (di cui sono finora usciti due volumi che raccolgono i primi 6 numeri dell'edizione USA) è ambientata alla fine dell' '800 e narra le vicende dell'agente segreto **William Wade**, incaricato di indagare su un morbo sconosciuto che dilaga per il selvaggio *west* e che sembra riportare in vita i morti. *Rotten* coniuga zombie e *western* in un interessante *mix* che sicuramente piacerà a chi ha apprezzato le atmosfere della miniserie ***Garrett*** *(BD)* di **Roberto Recchioni** e **Lorenzo Bartoli**.



The Walking Dead n°53
(Charlie Adlard, 2008)
disegno di copertina.

Prosegue ***Marvel Zombies*** *(Panini Comics)*, serie giunta al quinto volume italiano e lanciata dal padre di *The Walking Dead*, **Robert Kirkman**. La saga di zombificazione dell'universo *Marvel*, da sempre eccessiva e tendente all'ironia più sfrenata, si arricchisce di un *cameo* del tutto inaspettato: **Howard il papero**, uno dei più bizzarri eroi del *Marvel Universe*, qui in un'inedita versione *cowboy*.

Guardando invece ad Oriente, se avete apprezzato le vicende degli studenti sopravvissuti di ***Highschool of the Dead*** *(Panini Comics)*, cercate anche il demenziale e divertente ***Tokyo Zombie*** di **Yusaku Hanakuma**. La serie, ancora inedita nel nostro paese e da cui nel 2005 è stato tratto un lungometraggio firmato dal regista **Sato Sakichi**, è ambientata in un mondo di malati di mente che nemmeno si accorgono dell'invasione zombie.

Sul versante letterario, sono numerose le novità. Tra di esse vale la pena di segnalare il fortunatissimo ***Apocalisse Z*** *(Editrice Nord)* dello spagnolo **Manuel Loureiro**. Il libro (che nasce da un *blog* il cui crescente successo ha fatto sì che diventasse romanzo in forma cartacea), inaugura una serie di cui è appena uscito anche in Italia il secondo episodio (***I giorni oscuri***). In ***Apocalisse Z*** seguiamo le vicende di un avvocato galiziano (esattamente come lo scrittore), insospettito dalla notizia di uno strano attentato terroristico avvenuto nel Caucaso. Il protagonista del romanzo ben presto scoprirà che dietro alle numerose versioni contraddittorie dell'evento si cela qualcosa che le autorità cercano in tutti i modi di nascondere. Qualcosa di atroce e di molto pericoloso.

Breathers – L'anonima zombie *(Casini Editore)* è invece una commedia romantica raccontata dal punto di vista di **Andy** (un giovane zombie innamorato di un'altra zombie) e ambientata in un mondo che gli zombie li odia. Solo con l'aiuto di alcuni amici, a loro volta morti e risorti, Andy potrà reagire alle discriminazioni derivate dall'essere un non-morto. La firma del romanzo – già opzionato per diventare presto un *film* – è dell'americano **S. G. Browne.**

Se invece il mondo degli zombie incontra quello di ***Star Trek***, ecco che nasce ***Night of the living trekkies***, un divertente romanzo firmato da **Kevin D. Anderson e Sam Stall**. La storia è quella di un manipolo di appassionati di *Star Trek* che, durante una *convention*, si trovano assediati da un'orda di zombie affamati. Ai malcapitati non resterà che tentare di applicare quanto appreso nei vecchi episodi della storica serie televisiva per cercare di sopravvivere. Uscito negli USA per *Quirk Books*, il romanzo di *Anderson & Stall* ha preceduto di poco ***Dawn of the Dreadful***, attesissimo *prequel* del *best-seller* ***Orgoglio e pregiudizio e zombie*** pubblicato dallo stesso editore.

TELEVISIONE, CINEMA E HOME VIDEO

Mentre è appena stata annunciata l'uscita anche in Italia della prima stagione raccolta in cofanetto, per la serie tv di ***The Walking Dead*** tutta l'attenzione del pubblico internazionale è già puntata sulla seconda stagione la cui messa in onda è confermata per l'autunno. Visto il grande successo di pubblico e critica della serie (l'ultima puntata è stata seguita negli USA da oltre 6 milioni di spettatori), la *AMC* ha già confermato che la seconda stagione sarà composta da 13 episodi (contro i 6 della prima) mentre, per ora, è solo una voce quella secondo la quale **Stephen King**, amico di lunga data del regista e produttore **Frank Darabont**, sarebbe al lavoro sulla sceneggiatura di uno degli episodi della serie.

Passando al grande schermo, la segnalazione è d'obbligo per ***Dylan Dog: Dead at night***, l'attesissimo lungometraggio ispirato al fumetto creato da **Tiziano Sclavi**. Il film putroppo reinterpreta la figura dell'indagatore dell'incubo stravolgendone personalità, abitudini e ambientazioni. Infatti, completamente privo dell'autoironia tipica del personaggio originale, questo *Dylan Dog* massacra zombie, vampiri e licantropi con l'audacia di un *marine*. E nemmeno il personaggio che prende idealmente il posto di **Groucho** (uno zombie che dovrebbe fare da spalla comica del protagonista) riesce a risollevare le sorti un *film* sotto tutti gli aspetti mediocre e deludente.

The Walking Dead n°54
(Charlie Adlard, 2008)
disegno di copertina.

Ben più interessante è invece il controverso e insolito ***L.A. Zombie*** del canadese **Bruce LaBruce**, decisamente lontano, per forma e contenuti, dalla produzione *mainstream*: il film, appartenente al filone del *New Queer Cinema*, è stato bandito da numerosissimi *festival* per l'estrema violenza concettuale e visiva da cui è pervaso, ritenuta decisamente eccessiva e inadatta al grande pubblico. ***L.A. Zombie*** racconta infatti la storia di un senzatetto schizofrenico convinto di essere uno zombie alieno in grado di riportare in vita i defunti tramite l'atto sessuale: le numerose scene di necrofilia fanno di ***L.A. Zombie*** un *film* estremamente disturbante e indirizzato solo ai cultori del genere.

Sono invece le celebrità **Liam Neeson** e **Christina Ricci** i protagonisti di ***After.Life***, pellicola uscita negli Stati Uniti nel 2010 e, in Italia, giunta direttamente in tv. Scritto e diretto dalla debuttante **Agnieszka Wojtowicz-Vosloo**, *After.Life* racconta di una giovane donna intrappolata tra la vita e la morte e del gestore di un'impresa di pompe funebri che, quasi come un moderno Caronte, sembra essere in grado di scortare i defunti nel regno dei morti.

Per chi poi sullo schermo cerca storie d'amore, arriverà prossimamente nelle sale americane ***Warm Bodies***, *love-story* postapocalittica a tema zombie ispirata a un romanzo di **Isaac Marion**. Il libro, originariamente autoprodotto, ha raggiunto il grande pubblico solo in seguito all'acquisto dei diritti per la realizzazione del lungometraggio da parte di *Summit Entertainment*, la stessa casa di produzione cinematografica della fortunatissima saga di ***Twilight***, con la quale il romanzo di *Marion* sembra avere diversi punti in comune. *Warm Bodies* narra infatti di un giovane zombie senziente che inizia un'improbabile relazione con la fidanzata di una delle sue ultime vittime della quale ha acquisito la personalità e la memoria.

Passando al sempre più popolare mondo delle *web-series* (le *fiction* fruibili esclusivamente *on-line*) sono ben tre le principali novità che vedono come protagonisti i morti viventi.
A cure for dead racconta di come l'unico depositario della cura per il virus zombie tenti di raggiungere una cittadella fortificata con l'intento di produrre su ampia scala il farmaco che dovrebbe salvare l'umanità. Inutile dire che la sua strada sarà intralciata dai non-morti e da altre insidie... La ricerca di un luogo fortificato in cui trovare rifugio è il tema principale anche di ***Dead road***, altra zombie *web-series* che vede come protagonisti quattro sopravvissuti che tentano disperatamente di sfuggire agli zombie e di raggiungere una base militare in cui sperano di salvarsi. Diverso è invece lo spunto narrativo di ***Bite me*** dove tre videogiocatori incalliti si ritrovano alle prese con una vera apocalisse zombie, molto diversa da quelle che hanno affrontato solo attraverso una *console* e una TV. Per sopravvivere, i malcapitati dovranno passare dalla teoria alla pratica, dal virtuale al reale e... dal *joypad* alle spranghe.

GIOCHI, VIDEOGIOCHI E GIOCATTOLI

Per quello che riguarda le novità *zombiesche* inerenti all'universo dei *videogame*, arriva la conferma che ***The Walking Dead*** avrà un videogioco ufficiale. Al progetto, sviluppato da *Telltale Games*, lavora lo stesso **Robert Kirkman**, il quale ha assicurato che la storia del gioco seguirà piuttosto fedelmente la trama della serie a fumetti. Il *videogame*, che sarà strutturato ad episodi per essere il più in linea possibile con la storia originale, dovrebbe vedere la luce in concomitanza con l'inizio della seconda stagione della serie tv. Per quanto riguarda un'altra regione dell'universo ludico, segnaliamo la ristampa di ***Zombi!!***, gioco da tavolo di *Twilight Creations* in cui l'obiettivo è quello di guidare un manipolo di *survivor* verso l'elicottero che permetterà loro di fuggire da una città infestata dai morti viventi.
E, in chiusura, non possiamo non citare la nuova linea di *action figures* di *McFarlane Toys* dedicate a ***The Walking Dead***. La serie comprende sia i personaggi principali della saga (fumettistica e televisiva) sia i *vaganti*, realizzati in riproduzioni dettagliate e curatissime, come da tradizione della casa di produzione fondata da **Todd McFarlane.**

Scopri il mondo degli zombie su ZETACOMEZOMBIE.BLOGSPOT.COM

LA PIÙ GRANDE COLLANA DEDICATA AL MONDO DEGLI ZOMBIE

Per aggiornamenti su tutte le novità editoriali targate saldaPress visitate il sito www.saldapress.com

THE WALKING DEAD

VOL. 1 - GIORNI PERDUTI (RISTAMPA)
di Robert Kirkman e Tony Moore
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-17-6

VOL.2 - IL LUNGO CAMMINO (RISTAMPA)
di Robert Kirkman e Charlie Adlard
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-21-3

VOL.3 - AL SICURO DIETRO LE SBARRE (RISTAMPA)
di Robert Kirkman e Charlie Adlard
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-33-6

VOL.4 - LA FORZA DEL DESIDERIO (RISTAMPA)
di Robert Kirkman e Charlie Adlard
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-27-5

VOL.5 - LA MIGLIOR DIFESA (RISTAMPA)
di Robert Kirkman e Charlie Adlard
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-30-5

VOL.6 - QUESTA VITA DOLOROSA (RISTAMPA)
di Robert Kirkman e Charlie Adlard
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-34-3

VOL.7 - LA CALMA CHE PRECEDE (RISTAMPA)
di Robert Kirkman e Charlie Adlard
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-41-1

VOL.8 - NATI PER SOFFRIRE
di Robert Kirkman e Charlie Adlard
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-42-8

VOL.9 - QUI RESTIAMO
di Robert Kirkman e Charlie Adlard
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-47-3

Finito di stampare nel maggio 2011
presso La Pieve Poligrafica Editore Villa Verucchio Srl
Verucchio (RN)

FRAGILE

VOL. 1 - L'AMORE DOPO LA MORTE
di Stefano Raffaele
96 pagg. a colori .....Euro 12,00
ISBN: 97-88-888435-35-0

VOL. 2 - POLVERE ALLA POLVERE
di Stefano Raffaele
96 pagg. a colori .....Euro 12,00
ISBN: 97-88-888435-36-7

RAISE THE DEAD

VOL. 1 - L'INIZIO DELLA FINE
di Leah Moore, John Reppion e Hugo Petrus
96 pagg. a colori .....Euro 12,00
ISBN: 97-88-888435-37-4

GLI ZOMBIE CHE DIVORARONO IL MONDO

VOL. 1 - UN ODORE INSOPPORTABILE
108 pagg. a colori..... Euro 12,50
di Jerry Frissen e Guy Davis
ISBN: 97-88-888435-39-8

VOL. 2 - LA GUERRA DEI PAPI
96 pagg. a colori ..... Euro 12,50
di Jerry Frissen e Guy Davis
ISBN: 97-88-888435-40-4

DI PROSSIMA PUBBLICAZIONE NELLA COLLANA "Z":

THE DEAD

VOL. 1 - IL REGNO DELLE MOSCHE
di Alan Grant e Simon Bisley

THE WALKING DEAD

VOL. 10 - CIÒ CHE DIVENTIAMO
di Robert Kirkman e Charlie Adlard

VOL. 11 - TEMI I CACCIATORI
di Robert Kirkman e Charlie Adlard

saldaPress

Tutti i volumi sono in vendita nelle migliori fumetterie e presso il sito www.ibs.it
Distributore esclusivo per le fumetterie
Gruppo Alastor infoline: 081 7314770 info@alastor.biz

ROBERT KIRKMAN

Classe 1980, è emerso negli ultimi anni come uno dei giovani scrittori più interessanti del panorama fumettistico statunitense.

Dopo un fortunato esordio nel 1999 (**Battle Pope**) e l'incontro con *Image Comics* (**Brit**, **Invincible**, **Tech Jacket** e **Wolfman**), s'impone all'attenzione del grande pubblico lanciando per *Marvel Comics* la serie **Marvel Zombies**.

Tutto questo mentre porta avanti, sempre per *Image Comics*, **The Walking Dead**, serie vincitrice per ben 4 volte dell'*Eagle Award* come miglior fumetto USA in b/n e, nel 2010, dei prestigiosi *Eisner Award* e *Harvey Award* come miglior serie regolare

E la scommessa che un fumetto *zombie* dal taglio esistenziale potesse catturare l'attenzione del grande pubblico è vinta definitivamente nel 2010 grazie all'accordo con l'emittente *AMC* per trarne una serie televisiva.

Dal 2008 è entrato a far parte del gruppo dirigenziale di *Image Comics*.

CHARLIE ADLARD

Disegnatore e inchiostratore inglese, famoso in patria per i disegni del romanzo a fumetti **White Death** (scritto da **Rob Morrison**) e per il lavoro sulle serie **Judge Dredd**, **Savage** e **Armitage** (*2000AD*).

Per il mercato statunitense, oltre ad essere l'attuale disegnatore di **The Walking Dead**, ha lavorato sui romanzi a fumetti **Astronauts in Trouble** e **Rock Bottom** (in Italia pubblicato da *Bottero Edizioni/Double Shot*) e ha illustrato alcuni episodi della serie **X-Files** e **Mars Attacks!** (*Topps*), **The Hellfire Club** e **Warlock** (*Marvel Comics*), **Gotham Nights** e **Green Lantern/ Green Arrow** (*DC Comics*).

euro 12,50

(La lettura del presente volume è consigliata esclusivamente ad un pubblico adulto.)

Serie vincitrice dei prestigiosi ***Eisner*** *e* ***Harvey Awards****.*

Quante sono le ore in una giornata che non trascorri di fronte ad un televisore acceso? Quando è stata l'ultima volta che hai davvero dovuto faticare per ottenere qualcosa che desideravi? E quanto tempo è passato da quando hai desiderato qualcosa che ti fosse veramente necessario?

Il mondo che conoscevamo è scomparso.
A quello del consumo e del superfluo se ne è sostituito un altro, fatto di responsabilità e sopravvivenza.
Un'epidemia di proporzioni apocalittiche ha contagiato il globo, risvegliando i morti che ora si cibano dei vivi.
Così, in pochi mesi, la società è collassata: niente più governo, supermercati, posta. Niente più tv via cavo.

E in un mondo in cui regnano i morti, noi siamo alla fine costretti a iniziare a vivere.

Da ***saldaPress****,* ***Image Comics*** *e dallo scrittore* ***Robert Kirkman****, il nono volume della più famosa zombie-saga del fumetto statunitense.*

LA PIÙ GRANDE COLLANA DEDICATA AL MONDO DEGLI ZOMBIE

saldaPress

The Walking Dead is ™ and © Robert Kirkman, 2011.
All rights reserved.
"Z" is ™ and © gruppo saldatori snc, 2011.
Published by [-] gruppo saldatori snc.

SKYBOUND Image